PlayStation 2 |  PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®
Oficial - España

108 ★ ENERO 2010 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €

SÓLO 2'95€

BAYONETTA
PS3

¡¡REVIEW EXCLUSIVA!!

¡Venderás tu alma por ella!

SÚPER REPORTAJE
LOS MEJORES DE 2010
FINAL FANTASY XIII
RED DEAD REDEMPTION
HEAVY RAIN
GOD OF WAR III
DARKSIDERS
GRAN TURISMO 5
DANTE'S INFERNO
BIOSHOCK 2...

TRUCOS Y CONSEJOS
ASSASSIN'S CREED II

Trucos y consejos PlayStation. Revista Oficial - España PS3
ASSASSIN'S CREED II
- TRUCOS, CLAVES Y CONSEJOS PARA SOBREVIVIR EN LA ITALIA RENACENTISTA
- LISTADO COMPLETO CON TODAS LAS MEMORIAS DE CADA SECUENCIA
- CONVIÉRTETE EN EL MEJOR ASSASSIN

SCUENTO
S MEJORES JUEGOS!
5€
ORRO SEGURO
ESTROS TÍTULOS
MENDADOS...
n Ball Raging Blast (PS3)
S1 El Videojuego (PS3)
PS3)
Hero (PS2)
6 (PSP)

ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES: MOTOGP 09/10 ★ DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION ★ KANE & LYNCH 2: DOG DAYS THE SABOTEUR ★ AVATAR ★ LITTLE BIG PLANET ★ TEKKEN 6 PSP ★ ROGUE WARRIOR ★ SAW ★ JAK & DAXTER: LA FRONTERA PERDIDA...

ZETA
00108

PlayStation®
Revista Oficial - España



Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, EDUARDO GARCÍA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, ISABEL GARRIDO, DAVID NAVARRO, ADONÍAS, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **GEMA ARCAS**
Jefe de Marketing **FERNANDO VALLARINO**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: LEONOR ARIAS /+34 91.586.36.32- *larias@zetagestion.com*; **ITALIA** - Laureri Associates: Riccardo LAURERI/+33 146.43.16.30- *media@laureriassociates.it*; **FRANCIA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **BENELUX** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *pgirardot@triservice.ch*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@lga.burda*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas: Kevin CONETTA/+1 212.330.07.33- *kconetta@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **KOREA** - Doobee Inc: Joane LEE/+82 237.021.743

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



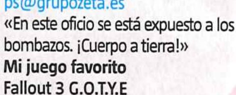
Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Soy un hombre de mi tiempo y del de los demás, apártate de mí»
Mi juego favorito
Bayonetta



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Se parece más a Casper que EyePet... pero es igual de entrañable»
Mi juego favorito
Avatar



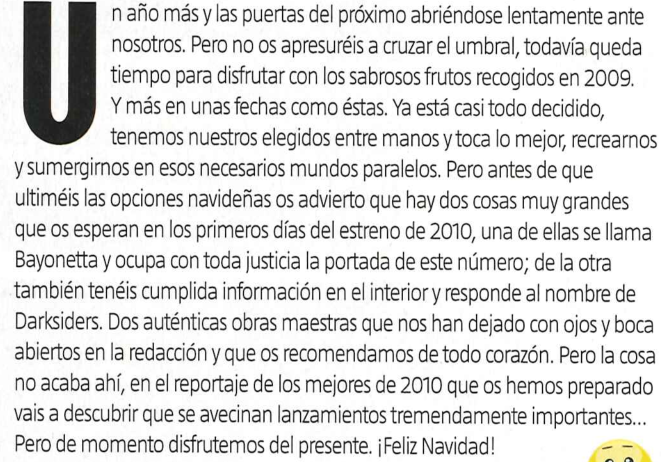
Eduardo «Edgar & Cía» García
ps@grupozeta.es
«En este oficio se está expuesto a los bombazos. ¡Cuerpo a tierra!»
Mi juego favorito
Fallout 3 G.O.T.Y.E







¡Feliz Navidad PlayStation!



Un año más y las puertas del próximo abriéndose lentamente ante nosotros. Pero no os apresuréis a cruzar el umbral, todavía queda tiempo para disfrutar con los sabrosos frutos recogidos en 2009. Y más en unas fechas como éstas. Ya está casi todo decidido, tenemos nuestros elegidos entre manos y toca lo mejor, recrearnos y sumergirnos en esos necesarios mundos paralelos. Pero antes de que ultiméis las opciones navideñas os advierto que hay dos cosas muy grandes que os esperan en los primeros días del estreno de 2010, una de ellas se llama Bayonetta y ocupa con toda justicia la portada de este número; de la otra también tenéis cumplida información en el interior y responde al nombre de Darksiders. Dos auténticas obras maestras que nos han dejado con ojos y boca abiertos en la redacción y que os recomendamos de todo corazón. Pero la cosa no acaba ahí, en el reportaje de los mejores de 2010 que os hemos preparado vais a descubrir que se avecinan lanzamientos tremendamente importantes... Pero de momento disfrutemos del presente. ¡Feliz Navidad!

Marcos «The Elf» García







1º Sara «Sybil» Borondo
«Le he pedido a los reyes un sonicerucor con sabor a chorizo».
Si es picantón seguro que los enemigos lo agradecen más.

2º El Conde Nepomuceno
«Tengo un salón recreativo en el ascensor de mi atalaya».
¡Bribonazo, nos vamos a hacer un xilófono con tus huesos!

3º Javier «De Lúcar» Bautista
«En estas navidades más videojuegos y menos mazapanes».
Es un buen lema para ponerte a dieta en estas fechas.

4º José Manuel «Lloyd» Tornero
«En mi interior rebosa el poder de los tres dioses egipcios».
Y en tu exterior el de la deidad malaya Azofaifehr.

5º Pedro «John Tones» Berruezo
«Avatar me ha gustado porque salen gaticos, que si no...».
Mucho nos tememos que ha visto la película en 1D.



★108 Enero 2010

Sumario

PS3
PS2
PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Recomendado PlayStation Oro
Recomendado PlayStation Plata
Recomendado PlayStation Bronce

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Recomendado Calidad Precio PlayStation

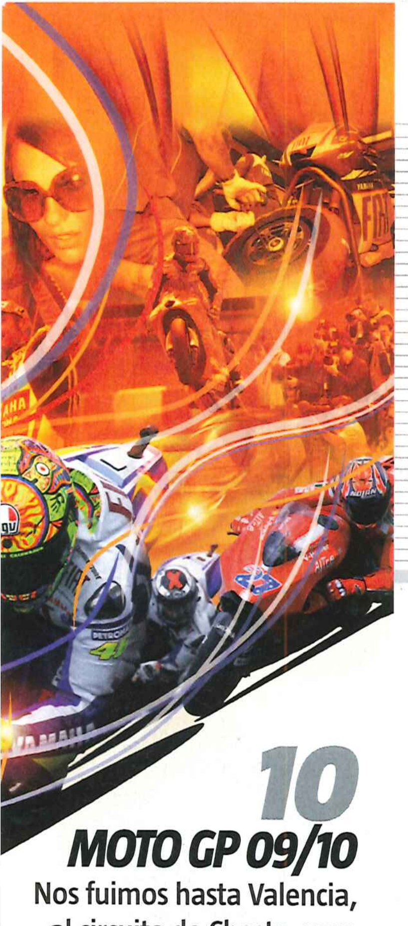
Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

Demo jugable en PlayStation Store

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.





PlayStation
Revista Oficial - España

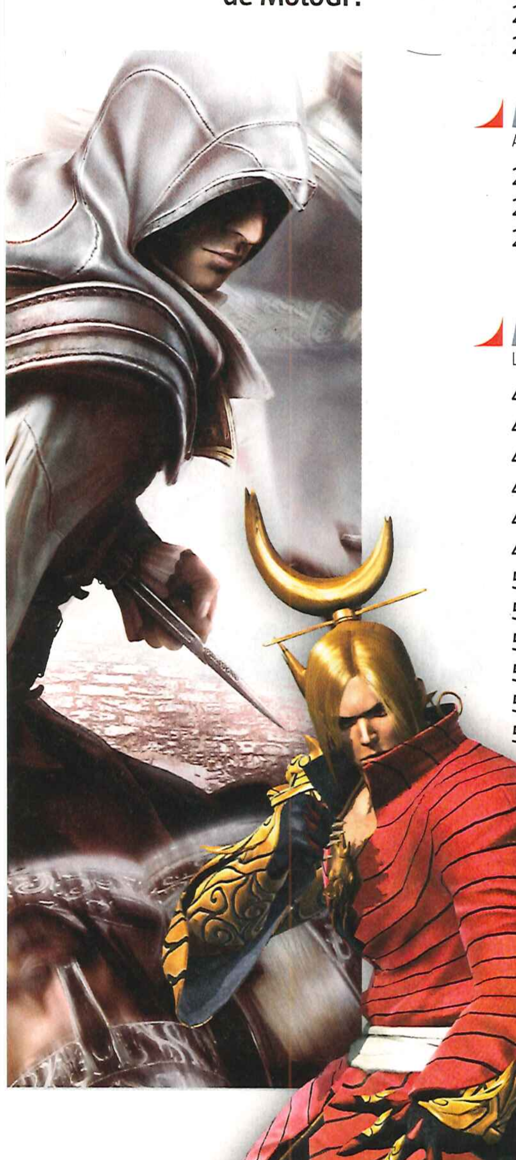


99 SÚPER GUÍA
Claves, consejos y trucos para sacar el máximo partido a Assassin's Creed II.

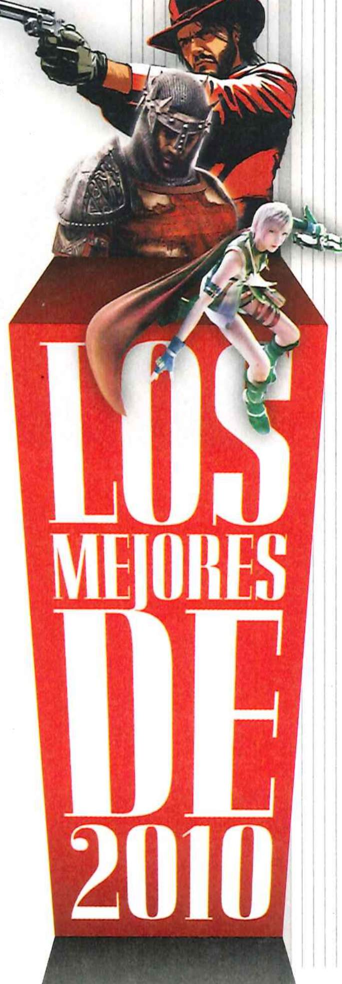
118 CHENOA
Nos muestra su faceta más rockera jugando al GH con el bajo de Gene Simmons.

10 MOTO GP 09/10
Nos fuimos hasta Valencia, al circuito de Cheste, para probar de primera mano las delicias de la nueva entrega de MotoGP.

39 LOS MEJORES DE 2010
Te contamos cómo serán los próximos éxitos de PS3, PSP y PS2.



70 TEKKEN 6 PSP
El torneo del puño de hierro llega con novedades a la portátil de Sony y sin nada que envidiar a la versión de PS3.



News

PS3 PS2 PSP

Todo lo que necesitas saber para estar a la última



Al igual que lo fue Shenmue, Yakuza es una saga de costumbres puramente japonesas.

Yakuza 3 saldrá en Europa

El juego llegará en marzo con voces japonesas pero subtitulado en inglés

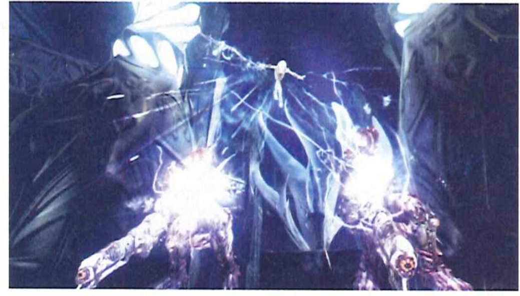
Las filiales europea y americana de **Sega** nos traen buenas noticias. La tercera entrega de la aclamada saga *Yakuza* aparecerá finalmente en ambos continentes a pesar de los indicios que hacían sospechar que nunca llegaríamos a ver el juego traducido. O al menos traducido al inglés, puesto que ese será el idioma en el que podremos leer los subtítulos. Las voces por su parte se mantendrán en japonés. Sabemos que no es el plan soñado por todos, pero hasta hace unas semanas la esperanza de ver ***Yakuza 3*** por nuestras tierras era nula.

El juego nos pondrá de nuevo en la piel de Kiryu Kazuma, que ahora ha dejado de lado el mundo del crimen y dirige un orfanato junto a su hija adoptiva Haruka. Sin embargo, esa vida idílica le durará muy poco, e inmediatamente tendrá que lanzarse, como es habitual, a repartir leña por las calles de Tokio -que lucirán de maravilla en nuestras **PS3**- y a nuevas localizaciones como la isla de Okinawa, por las que podremos gozar de los combates más profundos vistos hasta ahora en la franquicia.









Quantum Theory: Un shooter con mucho músculo

Tecmo Koei acaba de anunciar el lanzamiento, para la próxima primavera, de ***Quantum Theory***, un espectacular *shooter* para **PS3** que nos enfrentará a todo tipo de grotescas criaturas.

Desarrollado por **Team Tachyon** (un grupo de programación interno de **Tecmo**), ***Quantum Theory*** está protagonizado por Syd, una mole con brazos del tamaño de jamones, y la misteriosa y acrobática Filena (que estará controlada por la IA). La trama del juego transcurrirá en el futuro, con la Tierra devastada tras una guerra mundial. Los únicos supervivientes que han quedado sobre la faz del planeta se han unido en una comunidad, bautizada como *Cocoon*, cuya supervivencia está amenazada por la aparición de una misteriosa sustancia negra conocida como Erosion. Dispuestos a acabar con la amenaza, una milicia encabezada por Syd se dirige al origen del Mal: una gigantesca torre que reaccionará como un ser vivo.

Además del modo para un jugador, en el que veremos a Filena interactuar con Syd en ataques demoledores, **Quantum Theory** incluirá además cuatro modos multijugador On-line en los que podremos potenciar a tope su sistema de coberturas, similar al de la saga *Uncharted*.

MX Vs. ATV Reflex: Serás el piloto sin dejar de ser la moto

Con el nuevo control podrás dominar los movimientos del piloto sin dejar de manejar la moto. Gracias a esto lograremos acrobacias tan chulas como ésta.

THQ lanzará el 5 de febrero en **PS3** y **PSP** la nueva entrega del juego preferido por los amantes del *motocross*. Ésta será la más realista de todas debido a los escenarios, que por primera vez se deformarán en tiempo real para que cada vuelta sea diferente a la anterior, y en parte también al nuevo control. Y es que ahora vehículo y piloto serán dos entidades diferentes que podremos manejar de manera separada con los joysticks izquierdo y derecho.



Dos regresos muy esperados

Electronic Arts prepara nuevas entregas de dos de sus franquicias mas laureadas. En **Visceral Games** ya trabajan en ***Dead Space 2***, donde nos reencontraremos con Isaac Clarke y los *necromorphs*. Más sorprendente es el anuncio de un nuevo **Medal Of Honor**, que abandona la 2GM por el Afganistán actual. El protagonista: un Operador Tier 1 del cuerpo de Operaciones Especiales de EE.UU.



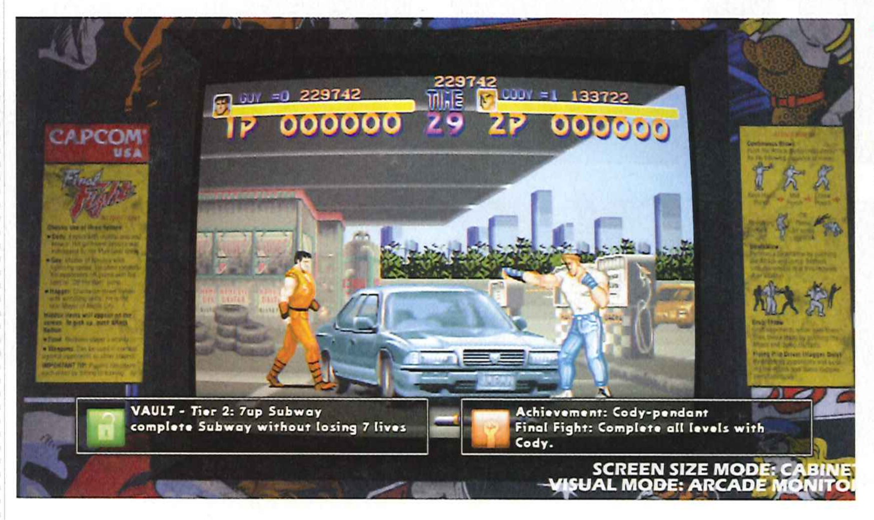
Confirmadas las carátulas de Heavy Rain y FFXIII

Dos de los juegos más esperados de 2010 ya tienen rostro, o más concretamente tenemos que hablar de carátulas. ***Heavy Rain*** presenta una pajarita de papel ensangrentada, en un guiño al Asesino del Origami, objeto de las pesquisas de los 4 protagonistas. Por su parte, en la carátula de ***Final Fantasy XIII*** comparten protagonismo el logo diseñado por Amano con una imagen de Lightning, la heroína del juego.

News







Es imposible no dejarse llevar por la nostalgia al ver la pantalla de bonus de Final Fight en el modo Cabinet ideado por Capcom. ¡Si hasta el monitor tiene roña, como en las máquinas recreativas de verdad!

Haggar repartirá justicia en PSN

Capcom nos hará el próximo abril una oferta difícil de rechazar. Dos clásicos de las recreativas, ***Final Fight*** y ***Magic Sword***, llegarán juntos a *PS Store* en un explosivo programa doble en el que no faltarán ni los gráficos mejorados en HD ni la posibilidad de jugar On-line junto a otros usuarios (con chat de voz y todo), al más puro estilo de los salones recreativos de nuestra infancia. Entre los detalles que más nos han impactado, está la posibilidad no sólo de disfrutar de ambas máquinas con su pixelado original, sino que podremos jugar desde una perspectiva 100% de «máquina de bar», con los *flyers* de las *coin-ops* flanqueando un vetusto monitor. ¿Para cuándo algo parecido con *Strider*?



CONTENIDOS DE RESIDENT EVIL 5

12 Marzo
RESIDENT EVIL 5: GOLD EDITION
Todos los contenidos en el disco

18 Febrero
LOST IN NIGHTMARES

18 Febrero
PACK TRAJES 1

4 Marzo
EPISODIO 2 (título por confirmar)

4 Marzo
PACK TRAJES 2

Novedades de Koch Media

Los próximos meses van a ser movidos. Empezamos con *Resident Evil* de **Capcom**, que pronto contará con dos nuevos episodios descargables y ***The Mercenaries Reunion***, con más armas y ocho personajes jugables completamente nuevos. Estos añadidos serán descargables desde *PS Network*. No obstante, si deseas tenerlos todos juntos en formato físico, el recopilatorio ***Resident Evil 5: Gold Edition*** cumplirá con vuestras demandas.

Otra saga legendaria que está de enhorabuena es *Front Mission* de **Square Enix**. En 2010 veremos aparecer en nuestras **PS3 *Front Mission Evolved***, un *shooter* en tercera persona donde manejaremos mechas gigantes llamados *Wanzer* y que vendrá acompañado de modo Campaña para un jugador y modalidades On-line.



¡Tu primer contacto con Gran Turismo 5!

Desde el 17 de diciembre encontrarás en *PS Network* una *demo* jugable del esperadísimo ***GT5***, en la que podrás pilotar en modo contrarreloj por uno de sus circuitos y ser testigo de sus revolucionarios gráficos.



Sony nos alegra las navidades

Si al fin te has decidido a comprarte la nueva **PS3** de 120GB, estás de enhorabuena, porque hasta el 30 de abril, este modelo incluye un descuento de hasta 50 Euros en títulos como ***Uncharted 2: El Reino De Los Ladrones***, ***God Of War III*** o ***EyePet***. Pero si lo tuyo es jugar en cualquier parte, al comprar tu **PSPgo** antes del 10 de enero podrás descargarte, gratis, uno de estos juegos: ***Gran Turismo***, ***MotorStorm Arctic Edge*** o ***Assassin's Creed: Bloodlines***. Ojo, date prisa porque si te decides por ***AC: Bloodlines*** está limitado a 7.600 usuarios...

Anunciado un nuevo Príncipe de Persia

Ubisoft ha anunciado el lanzamiento de un nuevo capítulo de la franquicia creada por Jordan Mechner. Con el título de ***Prince Of Persia: Las Arenas Olvidadas***, la saga recupera la trama de *Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo*, lo que nos augura nuevos requiebros temporales y enemigos a mansalva. Llegará en mayo.

De los productores TIM BURTON
y TIMUR BEKMAMBETOV, el director de WANTED
y el visionario director SHANE ACKER

9

NÚMERO

Cuando nuestro mundo terminó, su misión comenzó.

FOCUS FEATURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON RELATIVITY MEDIA UNA PRODUCCIÓN DE JIM LEMLEY TIM BURTON TIMUR BEKMAMBETOV "9"
ELIJAH WOOD JOHN C. REILLY JENNIFER CONNELLY CHRISTOPHER PLUMMER CRISPIN GLOVER MARTIN LANDAU FRED TATASCIORE MÚSICA DE DANNY ELFMAN Y DEBORAH LURIE
CO PRODUCTORES JINKO GOTOH MARCI LEVINE PRODUCIDA POR JIM LEMLEY TIM BURTON TIMUR BEKMAMBETOV DANA GINSBURG ARGUMENTO DE SHANE ACKER GUIÓN DE PAMELA PETTLER DIRIGIDA POR SHANE ACKER





www.facebook.com/n9

numero9-lapelicula.es





De la guionista de "LA NOVIA CADÁVER" PAMELA PETTLER

1 de Enero en Cines

Pendiente de calificación por edades.

El modo Carrera premiará la habilidad que demostremos en cada prueba, aumentando la reputación como piloto.

Los efectos consiguen crear una sensación de velocidad espectacular; la imagen se distorsionará debido a las turbulencias.







Compañía
Capcom
Programador
Monumental Games
Género
Simulador Deportivo

MotoGP 09/10

La nueva entrega de MotoGP promete romper todos los límites establecidos

Dentro del incomparable marco del Mundial de Motociclismo en su última sesión de la temporada 2009, GP Generali de la Comunitat Valenciana en el circuito de Ricardo Tormo (Cheste), rodeados de increíbles máquinas, olor a gasolina de alto octanaje y la vibrante oleada de aficionados, tuvimos la oportunidad de probar la última entrega de *MotoGP* para **PlayStation 3**. Presentado por primera vez para toda Europa, Ben Wyer Roberts (*Brand Manager* de **Capcom**) se encargó de introducirnos en el nuevo mundo de ***MotoGP 09/10***, para que posteriormente Harvey Parker (*Lead Artist* de **Monumental Games**) y Darryl Shaw (*Producer* de **Capcom**) nos mostraran de forma práctica y teórica todos los apartados que completan el juego. Para demostrar todo su potencial, **Capcom** nos sorprendió con un cara a cara, a pantalla partida, de dos de los pilotos de MotoGP, el español Aleix Espargaró y el finlandés Mika Kallio. Aunque era la primera vez que le ponían las manos encima al juego, disfrutaron con cada curva y nos dieron unas clases magistrales de pilotaje.

EN EL BOX

Como en su anterior versión, **Capcom** se ha encargado de recrear con la mayor fidelidad todo el realismo y sensaciones del Gran Premio, esta vez gracias a **Monumental Games**, grupo de programación que recoge el testigo para recrear el mundo de MotoGP en nuestra consola. Lo primero que nos llama la atención es su nombre, ***Moto GP 09/10*** y es que, para su salida al mercado -marzo 2010- tendremos la temporada que acaba de finalizar y la del año que viene gracias a una de sus jugosas novedades: contenidos descargables gratuitos de lo que vaya sucediendo en el campeonato para mantener todos los apartados del juego actualizados. Encontraremos todos los equipos oficiales con sus máquinas y pilotos dentro de las tres categorías del Gran Premio y, por supuesto, los 17 circuitos del campeonato replicados con todo lujo de detalles. Como ya era costumbre en anteriores entregas, podremos variar la dificultad de la conducción. Se podrá pasar de la máxima simulación a la partida más *arcade* gracias a las diferentes asistencias que nos facilitarán, en la medida que »





Aleix Espargaró y Mika Kallio, pilotos de MotoGP, iniciaron la presentación probando a pantalla partida el modo de dos jugadores. Demostraron su compañerismo al entrar en paralelo por meta.

Darryl Shaw, producer de Capcom, se puso a los mandos durante la presentación del juego para desvelar todas las novedades y mejoras incluidas en esta última entrega de MotoGP.

La meteorología será otro factor a tener en cuenta en nuestra conducción, aumentando la dificultad de mantener la trazada correcta.





Los circuitos oficiales han sido recreados con todos los detalles. En la imagen GP Generali de la Comunitat Valenciana.

MODO CARRERA

Otra novedad de esta última entrega es la posibilidad de mejorar el equipo como en el campeonato real. Ingenieros, jefes de prensa y constructores nos ofrecerán sus servicios dependiendo de nuestra habilidad en carrera.



Una de las variables del campeonato: la conducción nocturna en Losail (Qatar).



hayamos elegido, el pilotaje de estas máquinas de dos ruedas.

Una de estas ayudas será la demarcación de la trazada correcta con aviso, a través del cambio de color, de la necesidad de frenar para encarrilar nuestra moto como si fuéramos auténticos profesionales del Gran Premio. Otra asistencia disponible en carrera es la vuelta atrás en el tiempo. Imagina que vas en cabeza y apuras demasiado la frenada acabando en el suelo, sobre la zona de grava. Ahora podrás regresar instantes antes de que todo esto sucediera y evitar esa caída para continuar el primero. Otra novedad incluida dentro del modo Carrera es la posibilidad de gestionar tu equipo, más allá del propio pilotaje, para conseguir que mejore. Para ello contaremos con la contratación de directores de escudería, ingenieros mecánicos y jefes de prensa, cada uno con sus características particulares y coste, por lo que dependeremos de las ganancias conseguidas en cada carrera con nuestro estilo de conducción, aumentando si eres habilidoso y ganas limpiamente, o disminuyendo si eres más agresivo para obtener mejores resultados. El modo *Arcade* también ha sido renovado para incrementar su jugabilidad, poniendo a prueba nuestra habilidad en diferentes desafíos contra el cronómetro. En este caso la recompensa vendrá en forma de valiosos segundos necesarios para ganar. Si prefieres competir contra jugadores reales de todo el mundo podrás hacerlo con más de 20 en el renovado modo On-line, dentro del cual también encontraremos el modo Espectador y Tabla de Clasificaciones, además de incluir la clásica pantalla partida para dos jugadores silmultáneos. La espera hasta marzo se nos hará un poco larga, pero merecerá la pena ver mejorados todos los aspectos de esta última entrega de *MotoGP* que promete grandes dosis de velocidad vertiginosa mezcladas con un logrado realismo. Ingredientes básicos para un buen simulador que, además, ofrecerá su lado más *arcade*. ¡Paciencia! *Jason*


"UNA OBRA MAESTRA
REBOSANTE DE ACCIÓN"
PLAYSTATION REVISTA OFICIAL-ESPAÑA
"UNA AVENTURA DE ACCIÓN
IMPRESIONANTE"
HOBBY CONSOLAS
"ACCIÓN Y ESPECTÁCULO ELEVADOS
A LA MÁXIMA POTENCIA"
MARCA PLAYER
BAYONETTA™
SER MALA NUNCA
ESTUVO TAN BIEN
YA A LA VENTA
XBOX 360
PS3
18
WWW.BAYONETTA.COM
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
Developed by PLATINUMGAMES INC
SEGA®
www.sega.es





Shadow puede correr muy rápido si le descubren y embestir a un enemigo en su camino. Así gana tiempo para eliminar al resto y volver a rematar al primero con sus potentes dientes.

El motor Blitztech se ha modificado para que haya más contraste de luces y sombras. Se trata de conseguir un acercamiento al cine negro, tanto en el aspecto visual como en la historia y los personajes.

PS3

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Volatile Games**
Género **Acción**

Dead To Rights Retribution

El perro es el mejor amigo del hombre: le hace compañía, guía sus pasos, le trae armas y se carga a los enemigos a mordiscos.

Jack Slate es un policía que descubre que hay algo turbio en *Grand City* y comienza una lucha al margen de la ley para descubrir que el enemigo es *GAC*, una mafia policial que pretende hacerse con el control de la ciudad para instaurar un régimen militarista. Pero no está solo en su lucha: le acompaña Shadow, un mestizo de lobo y malamute.

Esta combinación da personalidad a ***Dead To Rights: Retribution***. La mayor parte del tiempo jugarás como Jack y tendrás a Shadow a tus órdenes: podrás decirle que ataque a los enemigos, que permanezca a tu lado, o dejar que él decida. Shadow distraerá la atención del enemigo, será un apoyo activo y te traerá armas de los caídos.

En algunos momentos pasarás a controlar a Shadow, y el sigilo sustituirá a la acción a pecho descubierto; se esconderá en las sombras, atraerá a algún enemigo con un ladrido suave para poder atacarle en solitario y ocultará el cuerpo. Para tranquilidad de aquellos que sufran cuando Shadow se queje por haber recibido un tiro, hay que decir que éste no morirá cuando juegues como Jack; como mucho quedará fuera de juego hasta que termines la fase. Aunque sea el cuarto título de la serie, ***Retribution*** supone un reinicio de la historia al contar cómo se conocieron Jack y Shadow. Imre Jele, director del juego, explica que han tomado del título original los elementos que más les gustaban: los personajes, la ciudad, el alto grado de violencia y los *takedown*, e incluso algún enemigo como el Predicador, y los han tomado como base para una historia nueva.

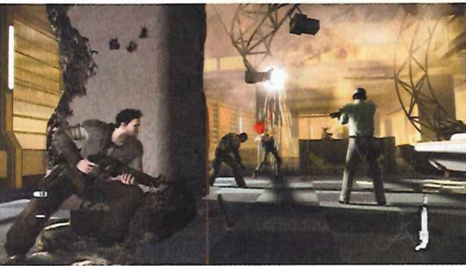
La acción será trepidante y con numerosas opciones para pelear: podrás usar a Shadow, las armas o el cuerpo a cuerpo. Para esta última, tienes dos páginas de *combos*; podrás agarrar a un enemigo y lanzarlo contra otros para derrotarlos, y hacer ataques de puñetazos a múltiples rivales con el *Spinning Fist*. Incluso puedes iniciar un *combo* y cortarlo para rematar al enemigo de un tiro, todo en un mismo movimiento fluido.

A Jele le brillan los ojos cuando revela un as en la manga: un personaje femenino del que se niega a decir nada «*porque queremos que la gente lo descubra por sí misma*». Ninguna peli de policías es digna de considerarse como tal sin la chica, por mucho que tu perro sea extraordinario. *Sybil*



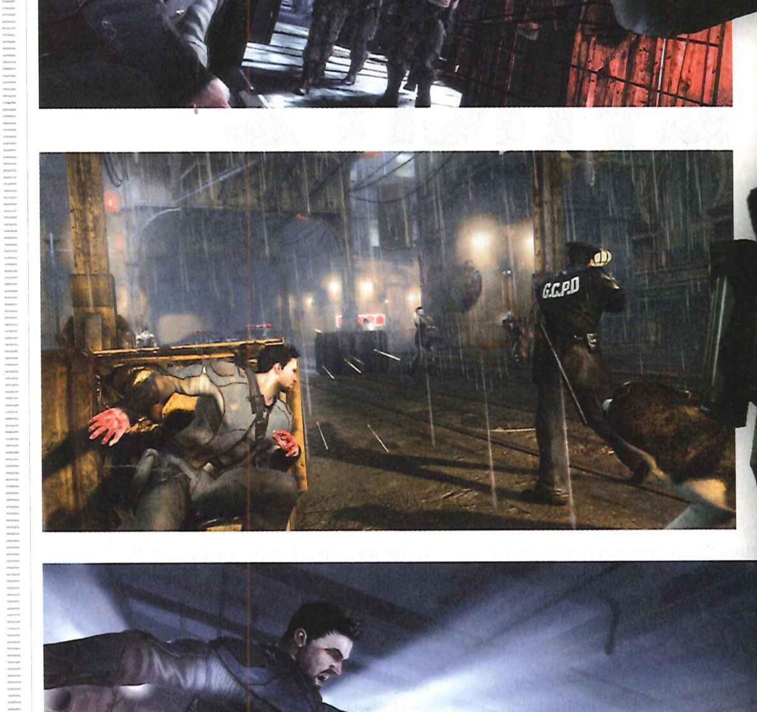








Buena parte de los escenarios y las coberturas son destruibles. Tendrás que elegir las más resistentes y no podrás estar demasiado tiempo protegido porque la inteligencia artificial enemiga está diseñada para obligarte a salir a terreno abierto.



Jack puede golpear en cualquier dirección. Si está rodeado podrás recurrir a una patada lateral o un puñetazo de área.



Entrevista con...

Imre Jele

Director de proyecto en Volatile Games

¿Ha sido difícil equilibrar la inteligencia artificial de Shadow para que actúe de forma inteligente, pero que no juegue por ti?
Dificilísimo. Tiene tantas funciones... No sólo el combate: te puede traer armas, sigue tus órdenes al tiempo que toma decisiones, te muestra el camino que debes seguir... Su IA es como una gran telaraña y nos ha llevado bastante trabajo este último año. Si no se muestra muy activo parece tonto, pero si hace demasiadas cosas te roba el juego, así que debe haber ese equilibrio.

¿Puedes ordenarle que no actúe?
Puedes pedirle que esté a tu lado. La mayoría de la gente quiere estar con Jack en el centro de la acción y Shadow a su lado, así que su IA primaria es quedarse contigo, ayudándote, pero, para ser sincero, como no muere ¿importa de verdad?

La gente utiliza a Shadow de formas muy diferentes; hay a quien le gusta tenerlo al lado y sólo lo usa cuando no quedan más recursos, y otros lo envían a matar hasta que lo dejan fuera de combate y entonces entran ellos en acción. Debo admitir que al principio pensaba: «Lo están usando mal», pero se lo pasaban bien, y no soy quién para decirle a nadie cómo jugar. Lo importante es que no rompa el juego, y creo que lo hemos logrado. Si le dices que se quede atrás tomará decisiones que sirvan de apoyo, y si tienes la salud baja te ayudará aunque no se lo ordenes.

En un juego tan intenso, ¿por qué usar el sigilo con Shadow?
Tenía sentido que con Shadow la experiencia fuese diferente. En otros juegos tienes fases de *shooter* sobre raíles o en las que conduces un coche o algo así, que son distintas. Eso es Shadow, una experiencia diferente. Hace que sea más interesante volver luego a los ataques de Jack. Está bien tener las dos cosas.



«Down Not Dead» te da una segunda oportunidad cuando te abaten: hasta que mueras o te reanime tu compañero, tú eliges si continúas disparando o buscas cobertura.

El subtítulo Dog Days es una expresión inglesa que se usa para describir días de mucho calor. Siguiendo esta idea, el sudoroso Lynch viste con camiseta en una agobiante Shangai.



Compañía
Eidos
Programador
IO Interactive
Género
Crime shooter

Kane & Lynch 2
Dog Days

La frialdad de Kane cede el protagonismo a la tortuosa mente de Lynch en una historia que verás como si se tratase de un documental



De los dos protagonistas de *Dead Men*, Lynch era el más interesante. Frente a la frialdad militar y organizada de Kane, Lynch era un criminal psicópata que se automedicaba y tenía visiones. **IO Interactive** recogió las opiniones de los jugadores y ha convertido a Lynch en el protagonista de la secuela.

Esta decisión conlleva importantes cambios. En estas páginas puedes ver el más llamativo inicialmente: el aspecto del juego, «sucio» pero hiperrealista y con una atención enfermiza por los detalles. Pese a tratarse de una versión *alfa*, en los callejones del Shangai de ***Dog Days*** hay tendederos, charcos de agua sucia, marañas de cables que cruzan la calle...

Pero la novedad quizá más arriesgada se percibe sólo con el juego en movimiento. En la fase que pudimos ver durante la visita al estudio, una cena en un restaurante se convierte en una tormenta de plomo. Al empezar los tiros, la cámara duda y se mueve a derecha e izquierda, buscando el origen de cada ráfaga. La escena parece sacada de un informativo real o de un documental, haciéndote sentir vulnerable al tiempo que te implicas más en lo que sucede en pantalla. En su búsqueda de la realidad más fiel, el estudio ha diseñado esa cámara que parece manejada por una mano humana. Es desconcertante, aunque prometedor e inmersivo.

Tras recibir varios tiros, Lynch cae, pero no muere y logra arrastrarse detrás de una cobertura donde Kane puede revivirlo. Es una característica nueva, *Down Not Dead*, que busca hacer más intensa la jugabilidad. Lo que sí que no varía en la serie es la acción brutal y descarnada. Tras lo sucedido en *Dead Men,* Lynch se refugió con su novia en Shangai. Pero sus planes se tuercen y debe recurrir a Kane, demostrando una vez más que son una combinación explosiva. Serán dos días y dos noches frenéticos. La IA es también brutal e impredecible, lo que promete un juego intenso.

Hay que reconocer el valor del estudio en el diseño de ***Dog Days***. Lo cómodo hubiera sido el continuismo con algunos retoques, pero en **IO** han preferido abrir nuevos caminos en lugar de pasear por las tan trilladas sendas del realismo aséptico. ***Dog Days*** mantiene un diseño completamente coherente: un protagonista loco en una ciudad enloquecedora y una cámara alocada. ¡No hay que perdérselo! *Sybil*

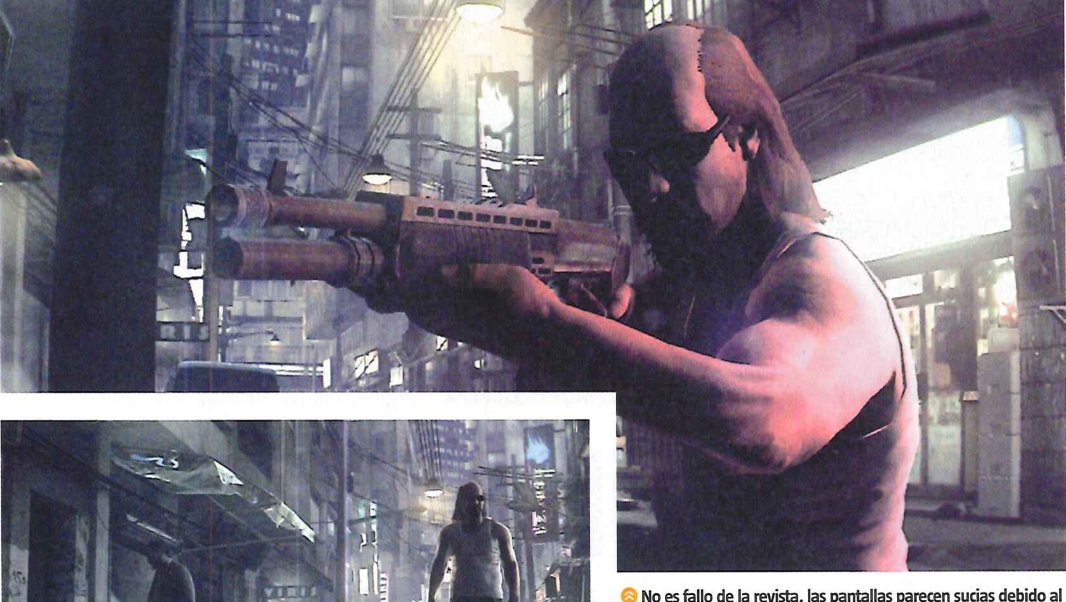








JUNTOS ON-LINE. En el primer juego era total la sensación de trabajo conjunto para cumplir la misión, no se trataba sólo de avanzar a la vez. Dog Days mantendrá ese sentimiento cooperativo, y además podrás jugar On-line.



No es fallo de la revista, las pantallas parecen sucias debido al «cuidadamente descuidado» aspecto visual. El motor del juego es Glazier 1, el mismo que en la primera parte y que en Hitman.

EL EMBRUJO DE SHANGAI

La megalópolis china (20 millones de almas) se ha convertido en un imán para los videojuegos. Kane & Lynch: Dog Days y Army Of Two: The 40th Day (ambos con genoma cooperativo) transcurren en Shangai, que también será un escenario de Deus Ex 3. Para el director del juego, es una ciudad atractiva porque es «caótica, extraña, diferente».



El multijugador mantiene la Fragile Alliance. Habrá novedades, pero no hubo forma de saber en qué consistirán.

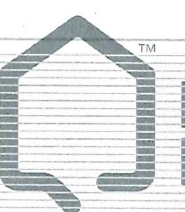


Karsten Lund
Director del juego

Una de las principales críticas del primer juego es que había fases muy estáticas en las que sólo te atrincherabas y disparabas. ¿En Shangai será diferente?
Estamos creando una experiencia muy fluida. Kane y Lynch necesitan averiguar qué está sucediendo y siempre se están moviendo, corriendo, persiguiendo a alguien. Es muy dinámico, ocurren muchas cosas diferentes. De hecho, una de las primeras ideas que se nos ocurrió fue que cada nivel tuviese una localización diferente a los demás.
Otra de las críticas fue a los gráficos. Ahora han convertido ese estilo peculiar en su seña de identidad.
Me alegra que lo veas así. Estudiamos lo que pensaba la gente del primer juego. Yo no trabajé en él, pero creo que ese aspecto tan seco era intencionado. Intentamos transmitir que no depende de la tecnología, sino del estilo artístico, hacerlo muy sólido y con personalidad. Otros juegos intentan ser de alta definición, con todo muy limpito. Puedes intentar hacerlo igual para ser competitivo o arriesgarte en una dirección distinta. Nosotros apostamos por pensar de forma diferente.
¿De ahí la cámara tipo documental?
Nos hemos inspirado en documentales y en un estilo de cine danés de finales de los 90 en el que la cámara era móvil y usabas la luz que tenías. La línea entre el documental y el arte se ha difuminado; en un documental también hay alguien que quiere contarte una historia. También Hollywood está investigando en esa dirección, con *El Caso Bourne* o el último Bond, que usa una cámara más ágil, más brusca, real y sucia.
O con los *realities*...
Sí, con la televisión *reality*. Con eso y con Youtube estamos más interesados en las cosas reales que suceden, y eso es superinteresante.



Home



PlayStation® Home

Descubre y disfruta con los mejores contenidos

LITTLE BIG HOME

por Dragócula

Cuando uno visita los foros (oficiales) de **HOME**, cree entender lo que los usuarios buscan en la plataforma, que no es algo muy distinto de aquello para lo que se lanzó: un híbrido entre red social, espacio para jugar y mundo virtual. Pero me cabe la duda de si desde **Sony** piensan en ello cuando planifican las actualizaciones. La mayoría de ellas consisten en espacios

«¿Qué echan en falta los usuarios de HOME?»

sobre juegos y marcas, mejoras para éstos y ropa y accesorios para los avatares. Pero ¿coincide con lo que esperan los usuarios? Uno de los hilos en los que entré se titulaba «Sugerencias para mejorar **HOME**». En general los foreros pedían una experiencia virtual más real (con cambios entre el día y la noche, por ejemplo), mayor capacidad para los espacios de juego y mejoras técnicas. Eso sí, no vi ningún *post* que reclamase más espacios sobre marcas, ni tampoco mejoras para éstos; de hecho, en las primeras páginas ni se los mencionaba.



Las propuestas de las aerolíneas de bajo coste no dejan de sorprendernos: ahora, el cerdo volador.



En el espacio de Tekken 6 podrás hacerte con una de estas recreativas para tu apartamento.



RUMORES: ¿EL TRAJE DE EZIO?

Aún no hay nada confirmado, pero en los foros ya se da por hecho que próximamente estará disponible el atuendo del protagonista de la segunda entrega de Assassin's Creed.

AVATARES, SIN TREGUA

Red Bull y Tekken 6 lanzan novedades al margen del calendario

Pasada la festividad de *Halloween* y el furor por trajes, eventos y regalos, y afilando garras para conseguir los ítems de la - ya muy- próxima fecha temática, dos han sido las más destacables de las actualizaciones del último mes en **HOME**. La primera es la ampliación del espacio *Red Bull Beach* con un nuevo juego: una versión virtual de la competición que organiza la marca con vehículos «simpáticos» (un pato, un cohete...) lanzados desde gran altura, y velocidad, sobre el agua. Además en esta «playa» también podremos disfrutar de la *Red Bull Illume*, una pared que muestra la selección de impactantes fotografías de deportes de acción y aventura de entre las miles que han enviado los participantes a una convocatoria organizada por la marca.

La segunda es la inauguración del espacio de ***Tekken 6***, que ha suscitado el interés de los usuarios, sobre todo, por la cantidad de ítems relacionados con el título que podemos conseguir en él: un saco de boxeo, mancuernas, guantes Kazuya y hasta una máquina *arcade* para nuestro apartamento.



EL SITE QUE ESPERÁBAMOS

Media Molecule mejora y amplía la página web de LBP



Por fin encontrarás un sitio en Internet (**www.littlebigplanet.com/es-es/**) donde resolver todas las dudas que te surjan sobre el universo ***LBP***: cómo crear niveles, encontrar los que hacen otros, qué hacer si un *pack* que has descargado no funciona... Pero este *site* no es un tutorial en línea, ni mucho menos, sino una renovación -concienzuda- del *site* de ***LittleBigPlanet***, donde podrás ponerte al tanto de todas las noticias, actualizaciones y nuevo contenido descargable para poder sacar todo el partido al juego, tanto en **PlayStation 3** como en la nueva versión para **PSP**. Y, por supuesto, conservando la estética propia de ***LBP*** que tanto nos gusta.

Además, como «compartir» está en la esencia del juego, en la página también encontrarás medios para participar en la comunidad ***LBP*** -seas creador de niveles o no-, como foros, noticias sobre concursos... e incluso *podcast* del programa radiofónico de **Media Molecule**, emitido esporádicamente, en el que los creadores del juego analizan aspectos del mismo.



LOS MEJORES NIVELES

1. **TRAIN BOMB SURVIVAL** allu199
2. **MERMAID LAGOON...** Primo 2000
3. **LITTLE RESIDENT BIG EVIL** AlfieAlpha
4. **NEMESISNINJA'S HIGH QUALITY...** NemesisNinja
5. **THE KINGDOM** Cesar_72

Hacerse con los trajes raros...

Como dejan bien claro en la *web*, en algunos casos es posible, pero en otros no. Esto último es lo que sucede, por ejemplo, con las camisetas de la primera semana de ***LBP*** (estuvo disponible la primera semana después de que el juego saliera a la venta) y la celebración del lanzamiento del juego para **PSP**; si no las tienes ya, ¡mejor que busques consuelo en otros packs!

En cambio, sí que puedes hacerte con la ropa de *tester*: es difícil pero no imposible. Para hacerte analista y participar en las Pruebas Beta debes estar atento a las noticias y foros de la página de ***LBP***, lugar donde se dan a conocer las convocatorias. ¡Participa y logra *items* exclusivos!

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

PlayStation

Singstar & Singstore

Sube tus vídeos a la Comunidad...

Cada mes busco vuestros vídeos en la Comunidad SingStar... Date prisa, ¡quizá el mes que viene seas tú quien aparezcas en esta página!

La Comunidad SingStar



1 HÉROES DEL SILENCIO

Osacar1976. Es de los pocos españoles que se dejan ver por la Comunidad y se ha currado su actuación: buen vestuario y genial edición de vídeo.





2 Y.M.C.A.

Buckhouse. ¡Una auténtica fiesta! Todos vestidos como en el vídeo original con coreografía incluida. Son los más divertidos de la Comunidad (atentos al poli en gayumbos...).

3 MAMMA MIA

Serafin 2007. Estas chicas lo han conseguido. Son exactamente iguales que las cantantes de Abba: una rubia, otra morena, chaquetas setenteras, boas de plumas...



TOPS

NUEVO SONGPACK FESTIVE FUN 2

1. SAVIOUR'S DAY - Cliff Richard
2. HAVE YOURSELF A MERRY LITTLE CHRISTMAS - Doris Day
3. STEP INTO CHRISTMAS - Elton John
4. WHEN A CHILD IS BORN - Johnny Mathis
5. A CREDLE IN BETHLEHEM - Nat King Cole

NUEVOS SINGLES

1. POKER FACE - Lady Gaga
2. GRACE KELLY - Mika
3. WARWICK AVENUE - Duffy
4. SOMEWHERE ONLY WE KNOW - Keane
5. SWEET ABOUT ME - Gabriela Cilmi

News



SINGSTAR MILIKI ¡CANTA Y JUEGA!

Si el popular *Cuentajuegos* es todo un éxito entre los más pequeños de la casa, ¿por qué no rescatar del baúl de los recuerdos las canciones del payaso más querido de todos los tiempos? Es cierto que muchas de las canciones sólo las recordarán los papás de las criaturas, a quienes dedicó su último recopilatorio *A mis niños de 30 años* (1999), pero de entre los 25 temas que se incluye en la edición ***SingStar Miliki*** -exclusiva para **PS2**- están las más conocidas: *Susanita, Hola don Pepito, ¿Cómo están ustedes?, Chinito de Amor...* Y la mayoría van acompañadas con las actuaciones televisivas originales (y en su defecto, con dibujos animados).



CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

¡GANA UN SINGSTAR VOL.3!

Participa en el concurso enviando un e-mail a **singstar.ps@grupozeta.es** contestando correctamente a la pregunta que formulamos

¿Cómo se llama el trío de payasos encabezado por Miliki?

A) Gaby, Fofó y Miliki B) Casper, Fofó y Miliki
C) Galindo, Fofó y Miliki

El ganador del Concurso Singstar Vol.3 del mes pasado es: **David Costas Tubío**



CANTOS DE SIRENA

por Anna

YA NO ES SOLO JUGAR...

PlayStation 3 poco a poco se está convirtiendo en un centro de ocio interactivo. Atrás se quedó esa imagen de que una consola es sólo para jugar, pues **Sony** está sentando las bases de una nueva era que entiende que los tiempos que corren no son los de antes. Precios más que interesantes, e incluso utiliza esa palabra que tanto nos gusta a todos: GRATIS. Así, gratis

> «Sony utiliza esa palabra que tanto nos gusta: gratis»

puedes ver y escuchar a tus artistas favoritos en *VidZone*, también gratis puedes acceder a la *Store* de alquiler/compra de películas (luego, si quieres ver alguna por tan sólo 1,99 € podrás hacerlo, ¡más barato incluso que en un videoclub!) y también gratis puedes acceder al contenido televisivo de las cadenas nacionales (TVE, La Sexta...). Y la Comunidad *SingStar* tampoco se queda atrás, con precios más que competitivos podrás cantar tus canciones favoritas estas navidades, y gratis podrás descargarte el Editor de Vídeo -entre otras muchas funciones- con el que podrás aplicar efectos especiales a tus actuaciones.

¡Este curso va a ser la revolución!

Vamos a convertir el aula en la redacción de un periódico



La aventura de crear un periódico

Porque tenemos mucho en común y juntos podemos hacer que las clases sean diferentes

Ya está aquí la nueva edición de ***El País de los Estudiantes.***

Sólo imagina crear un periódico en clase: trabajar en equipo, investigar, debatir y escribir sobre lo que más os gusta, **jugar *online*** a El Más Informado y al Trivial... Y además, poder ganar fantásticos viajes y muchos más premios.

¿A qué estás esperando? Díselo a tus compañeros para inscribiros* cuanto antes, coméntaselo a tus profesores y ¡formad equipo ya!

*Alumnos/as de segundo ciclo de ESO y/o bachillerato y FP de grado medio. Inscripción abierta: hasta el 22 de enero de 2010.

**Coste de la llamada 0,067 €/min (tarificación nacional). Establecimiento no incluido. Consultar tarifas especiales según operador de origen.



Más información en
www.estudiantes.elpais.com
o en el 902 25 25 55**

EL PAÍS

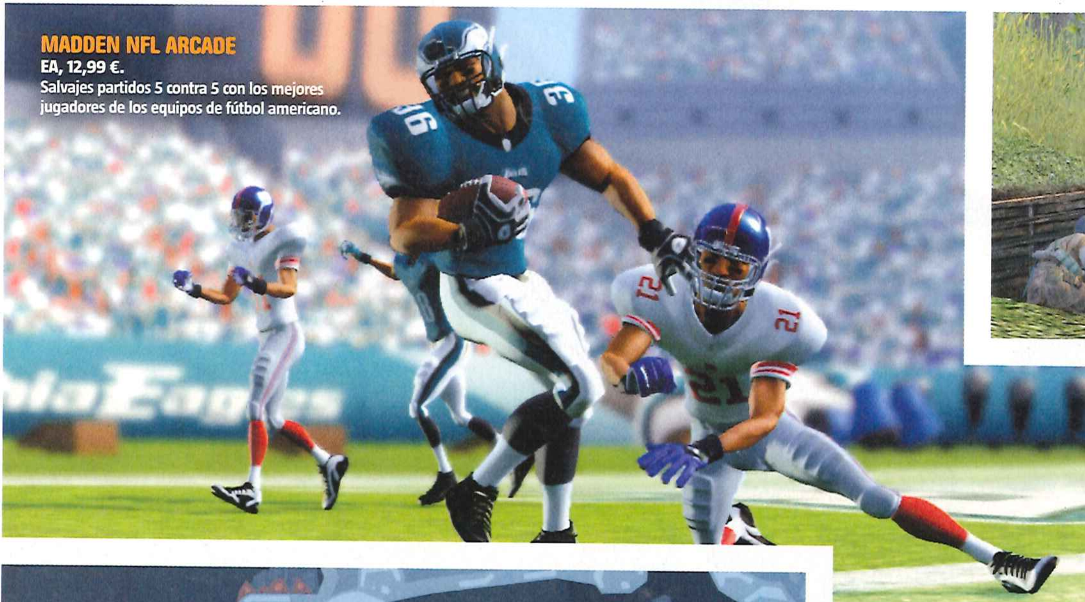


Store



Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

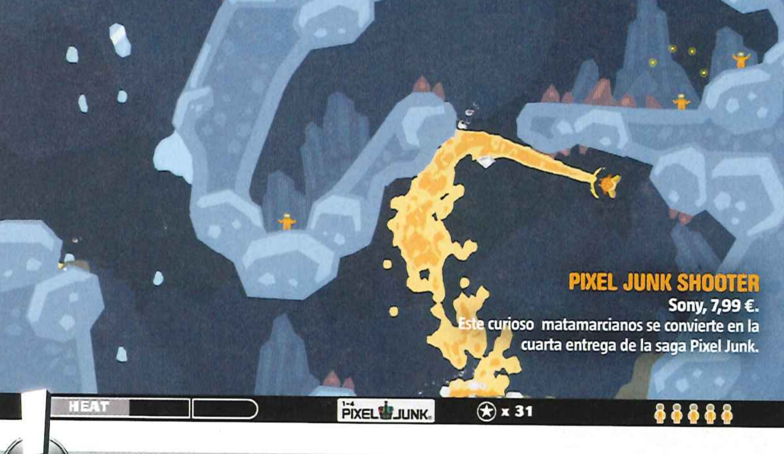
Juegos descargables de PS3



MADDEN NFL ARCADE
EA, 12,99 €.
Salvajes partidos 5 contra 5 con los mejores jugadores de los equipos de fútbol americano.

CALL OF DUTY CLASSIC
Activision, 14,99 €.
Regresa el primer título de esta incombustible saga de guerra ahora en HD.

HASBRO FAMILY GAME NIGHT
EA, 39,99 €.
Seis juegos clásicos para jugar en familia, con la compañía de Mr. Potato.



PIXEL JUNK SHOOTER
Sony, 7,99 €.
Este curioso matamarcianos se convierte en la cuarta entrega de la saga Pixel Junk.



Nuevas Demos jugables de PS3



BAYONETTA



MUSHROOM WARS

¡GRATIS! En PlayStation Store



FAIRYTALE FIGHTS

Contenido adicional para tus juegos de PS3



PACK TRAJES NINJA GAIDEN SIGMA 2
3,99 €



NEED FOR SPEED SHIFT TEAM RACING
Gratis



PACK CAMPEONES 2: ACCESORIOS DE FIGHT NIGHT ROUND 4
9,99 €



OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING SKIRMISH PACK
3,99 €



DJ HERO: PACK MEZCLAS DAVID GUELLA
5,99 €

BORDERLANDS: LA ISLA ZOMBIE
7,99 €

RAGING BLAST: PACK GUERREROS EN LA TIERRA
Gratis

Más Complementos

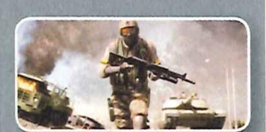
1. KIT NIVELES NAVIDEÑOS LBP
   2,99 €
2. PACK DE ESTILISMO NAVIDEÑO EYE PET
   GRATIS
3. CONCURSO ESTRELLAS DEL ROCK BUZZ
   7,99 €
4. PACK PERSONAJES Y MISIONES MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2
   9,99 €



Vídeos



1. THE LAST GUARDIAN



2. BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



3. RED DEAD REDEMPTION



4. JUST CAUSE 2



5. GT ACADEMY



6. ASSASSIN'S CREED 2



7. RATCHET & CLANK ATRAPADOS EN EL TIEMPO



8. BLUE TOAD



9. SONIC & SEGA ALL-STARS RACING



10. GRAVITY CRASH

Juegos descargables de PSP



CAPCOM CLASSICS COL. RELOADED
Capcom, 17,99 €.
Disfruta de los mejores juegos clásicos de recreativa de Capcom en tu PSP. ¡Y con créditos infinitos!



LITTLE BIG PLANET
Sony C.E., 36,99 €.
La revolución de las plataformas llega a tu portátil. Supera con tu Sackboy infinidad de niveles, tanto originales como creados por ti mismo o por otros.

TEKKEN 6
Namco Bandai, 39,99 €.
No podía falta la edición de sobremesa del nuevo Tekken tras el éxito de Dark Resurrection. Utiliza tus combos para convertirte en el nuevo rey del puño de hierro.



ASSASSIN'S CREED BLOODLINES
Ubisoft, 29,99 €.
Ayuda a Altaïr a consumar su venganza contra los templarios en este título que te dejará con la boca abierta.





JAK AND DAXTER: LA FRONTERA PERDIDA
Sony, 36,99 €.
Una nueva aventura de la pareja más alocada y divertida creada por Naughty Dog.



LEGO INDIANA JONES: LTO
Lucas Arts, 19,99 €.
Vive la trilogía original de Indy con el humor irreverente de los juegos de Lego.



MANA KHEMIA: STUDENT ALLIANCE
NIS América, 24,99 €.
Más rol del bueno para PSP con otro título de la saga que hereda el espíritu de Atelier Iris.



POWER STONE COLLECTION
Capcom, 17,99 €.
Otro clasicazo de mamporros a tutiplén en el que disfrutarás mucho más jugando en compañía.

Más descargas



1. F1 2009. (Codemasters, 29,99 €). Conviértete en el piloto más rápido de la parrilla en el regreso de la F1 a PSP.



2. JAMES CAMERON'S AVATAR. (Ubisoft, 29,99 €). Una trepidante aventura basada en la película del mismo título.



3. LOS SIMS 2 MASCOTAS. (EA, 19,99€) Cuida, mima y trata bien a estos adorables animales de compañía.



4. STAR WARS THE FORCE UNLEASHED. (LucasArts, 19,99 €). Uno de los mejores títulos de SW hasta la fecha.

Ofertas Especiales PSP



KILLZONE LIBERATION
Sony C.E., 9,99 €.

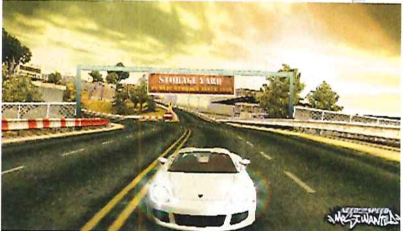


GANGS OF LONDON
Sony C.E., 9,99 €.



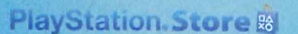
NEED FOR SPEED PRO STREET
EA, 21,99 €.

NEED FOR SPEED MOST WANTED 5-1-0
EA, 14,99 €.





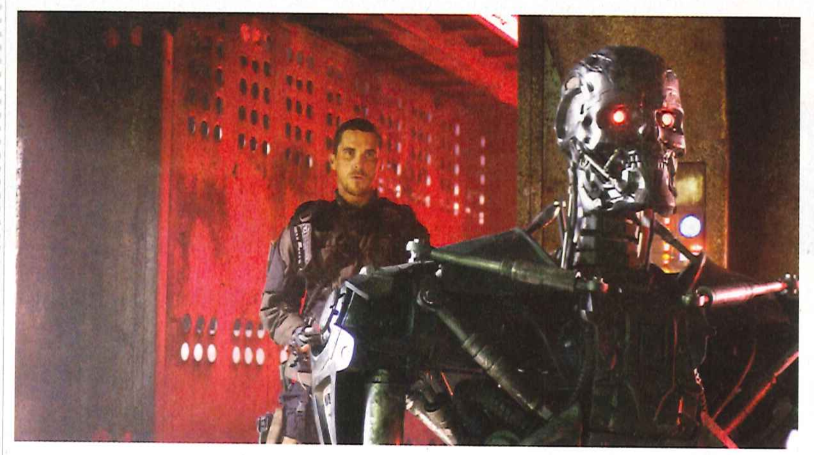
Analizamos todas las novedades





La oferta de películas se divide en diversas categorías. Desde los estudios que las han producido hasta los géneros.

Así luce el menú de PSN Video Store desde tu PSP. Dan ganas de alquilar una para verla en el autobús... ¿verdad?





EL CINE EN CASA: PSN VIDEO STORE



Desde el pasado 19 de noviembre, tras descargar la actualización 3.10 del *firmware* de **PS3** (o la 6.20 de **PSP**), podrás acceder al *Video Store*, el ambicioso servicio de alquiler y compra de películas de *PSN*. En el momento de escribir estas líneas, el catálogo ofrece 362 películas, en alquiler o en venta directa, de los principales estudios (**Sony Pictures, Metro Goldwin Mayer**, **Paramount**, **Universal**, **Warner Bros, 20th Century Fox** y **Vértice Cine**). Y muy pronto podremos disfrutar de los mayores éxitos de taquilla de **Walt Disney Studios**, como la saga *Piratas Del Caribe*. Las opciones para visionar las películas son tan variadas como el catálogo de títulos. Podrás comprar películas y atesorarlas en el disco duro (en *Memory Stick*, en el caso de **PSP**), o alquilarlas (en ese caso tendrás 14 días para verla desde el momento de la compra, o 24 horas desde el inicio de la reproducción del filme para disfrutar de él cuantas veces quieras). Desde **PS3** incluso es posible disfrutar de películas en alta resolución, con una calidad de imagen y sonido inimaginable.

Los precios están al alcance de todos los bolsillos: desde alquileres en definición estándar a 1.99 € (en HD a 3.99 €) a la adquisición de títulos por 14.99 € en SD. Podrás comprar una película en **PS3** para compartirla hasta con tres **PSP**, o alquilar un título en SD desde tu **PSP** para visionarla en **PS3**.

En un reciente viaje a Londres, para conocer a los responsables de este nuevo servicio, pudimos conocer más sobre los planes de futuro de *PSN Video Store*. Al igual que ha hecho **Sony C.E.** con *SingStar* o *Buzz!*, uno de las metas de este «videoclub virtual» será centrarse en contenido localizado para cada país, de tal forma que no tardaremos demasiado en ver *films* españoles entre la oferta de títulos. Respecto a la pregunta de si veremos pronto series de televisión, Mark Hardy (*Product Marketing Director* de **PlayStation**) fue tajante: «*Nuestro objetivo inicial son las películas. Es lo que nos han reclamado los usuarios de **PlayStation** desde los blogs*». Y desde luego, lo están cumpliendo. Con semejantes precios, podrás montarte tu propio maratón de taquillazos desde casa.


3
www.pegi.info
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. "SONY" and "make.believe" are trademarks of the Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Gran Turismo and GT are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.
PlayStation Network
GT ACADEMY
SALTA DEL SOFÁ
AL CIRCUITO REAL
NISSAN
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO
Caballeros, arranquen sus PlayStation y prepárense para GT Academy 2010. La carrera por convertirse en un piloto real acaba de empezar. Haz como el campeón de 2008, el jugador español Lucas Ordóñez y compite para ganar una plaza de piloto con el equipo Nissan PlayStation en la vida real. ¡INSCRÍBETE YA! Entra en PlayStation®Store y descárgate gratis la demo de Gran Turismo. Participa sólo del 17 de diciembre al 24 de enero y cumple tu sueño.
PS3
PlayStation 3
NISSAN
GT
ACADEMY
PS3
SONY
make.believe

Play Xtreme

La ... más extrema de la Revista Oficial PlayStation



Por John Jones

ROZANDO LOS LÍMITES

¿Hasta dónde pueden llegar los videojuegos? Es más, ¿deben?

Madre mía, como está el tema del arte y los videojuegos. Todo el mundo «comisariando» exposiciones, organizando charlas, cantando la monserga de que los videojuegos son un medio expresivo tanto o más digno que otros. Porque ya está maduro, porque ya es para adultos, porque ya cuenta historias complejas. Los videojuegos y la madurez, vaya tema de discusión para los debates de bar.

Yo no estoy del todo de acuerdo, por motivos algo complicados de explicar aquí. Pero sí tengo un modo de saber cuándo los videojuegos serán un medio completamente maduro: cuando consigan ofendernos. Dicho de otro modo: ¿os imagináis una novela como *Lolita* en versión videojuego? ¿Un juego que levante el revuelo que levantó en su día *Apocalipsis Caníbal*? ¿Un *Garganta Profunda* de lo interactivo, que haga cambiar la sociedad y la forma de pensar de la gente?

De acuerdo, tenemos videojuegos muy violentos, algunos hasta extremos que las películas se permiten sólo en raras ocasiones, pero es una violencia grotesca y festiva, no de la que revuelve las tripas y las conciencias. Y de las cuestiones eróticas ni hablemos, que para encontrar un videojuego corrosivo en ese aspecto, tenemos aún mucho camino que andar.

La lista de juegos que han sido prohibidos, censurados y discutidos es interminable, pero no hablo

LO MEJOR DE LA DÉCADA

Con la década (más o menos) agonizando, comienzan a salir listas de lo mejor y lo peor de estos diez años. Una de las mejores las hizo Jordi Costa en el *Tentaciones*, donde resumía que la cultura de esta década se reducía a... nada. Por no tener, esta década no ha tenido ni nombre. *Lost* es un *puzzle* del que nunca conoceremos su solución exacta. Bourne es un espía del que nunca sabemos su identidad... y así con todo. La década del vacío.

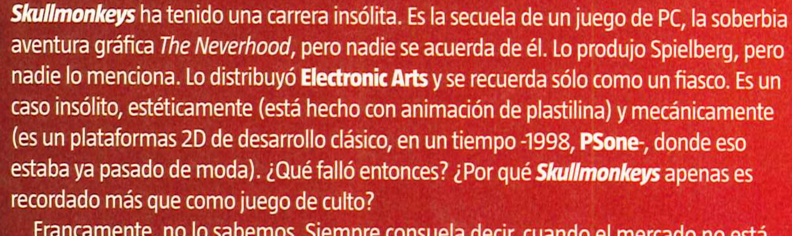
«La década del 00: del cero a la derecha»

¿Y en los videojuegos? Reviso las listas que ya empiezan a hacerse y detecto que entre los, digamos, diez primeros puestos, hay muy pocas revoluciones. Al 2000 nos tenemos que remontar para encontrar un bombazo de la categoría de ***Diablo II***, y destacan las habituales maravillas de **Valve**, como ***Half-Life II*** o ***Portal***. Pero por lo demás, encontramos espectáculos visuales como ***Resident Evil 4***, ***Shadow Of The Colossus*** o ***God Of War***, juegazos sin duda, pero que no podemos calificar de revolucionarios. Es decir: ***Grand Theft Auto III*** fue el último giro radical de la industria, en el año 2001. Yo creo que ya va siendo hora de experimentar otro, ¿no?

Try again

SKULL MONKEYS

Desempolva tus clásicos de PS3, PS2 y PSone, y pulsa Start de nuevo. Recuperamos los clásicos olvidados de Sony.



Skullmonkeys ha tenido una carrera insólita. Es la secuela de un juego de PC, la soberbia aventura gráfica *The Neverhood*, pero nadie se acuerda de él. Lo produjo Spielberg, pero nadie lo menciona. Lo distribuyó **Electronic Arts** y se recuerda sólo como un fiasco. Es un caso insólito, estéticamente (está hecho con animación de plastilina) y mecánicamente (es un plataformas 2D de desarrollo clásico, en un tiempo -1998, **PSone**-, donde eso estaba ya pasado de moda). ¿Qué falló entonces? ¿Por qué ***Skullmonkeys*** apenas es recordado más que como juego de culto?

Francamente, no lo sabemos. Siempre consuela decir, cuando el mercado no está preparado para un juego y éste se estrella injustamente, que «el tiempo lo pondrá en su sitio». Pero no creemos que ***Skullmonkeys*** llegue a estar nunca en el sitio que merece: en el trono de los últimos grandes juegos de plataformas. Un género que, oh, vuelve a estar de moda gracias a las periódicas modas de reivindicación «retro» que



Las pizpiretas conejitas de Leisure Suit Larry, las turbias adolescentes de Rule Of Rose, los estallidos de violencia de Manhunt o Chiller... la interactividad de los videojuegos es perfecta para perturbar al jugador.

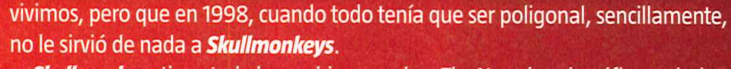
de ignorantes columnistas en periódicos de barrio con ganas de escandalizar abuelas. Yo hablo de vosotros. Haced examen de conciencia: de acuerdo, todos hemos quedado impactados con algún juego u otro, pero... ¿alguna vez habéis apartado la vista de la pantalla? ¿Alguna vez habéis visto algo en un juego que os haya hecho reconsiderar vuestros límites?

Bueno, pues para eso sirve también el arte y la cultura, no sólo para que cuelgue en los museos. Por eso, mientras que sigamos considerando que ***Shadow Of The Colossus*** es «arte» sólo porque es estéticamente bonito, estaremos negando una de las posibilidades más importantes de la cultura: hacernos pensar.









vivimos, pero que en 1998, cuando todo tenía que ser poligonal, sencillamente, no le sirvió de nada a ***Skullmonkeys***.

Skullmonkeys tiene todo lo que hizo grande a *The Neverhood*: gráficos coloristas, surreales y animados con una perfección que haría palidecer a los chicos de *Aardman*. Una banda sonora increíble, preñada de humor, parodia y delirio. Y un desarrollo exigente, dificultoso y que puede prolongar durante meses la vida del juego. Un clásico, desde luego, que merece ser recuperado inmediatamente.



Línea alterna

CANABALT

Corre sin parar en un soberbio y trepidante juego de acción en las alturas que se controla... con un solo botón.



Canabalt se ha convertido de la noche a la mañana en un fenómeno *indie* de asombroso alcance. Comenzó como juego en *flash*, pero ya tiene versión de pago para iPhone. No nos extraña nada: su ritmo vertiginoso y su generación aleatoria de decorados, que hace que cada partida sea distinta de la anterior, le han dado una personalidad única. A ello se suma su acabado gráfico, pixelado y grisáceo, y una ambientación de la que no sabemos nada más que lo que se ve: nuestro héroe tiene que correr por los tejados de la ciudad, huyendo de no se sabe qué, mientras que unos robots gigantes destrozan la urbe. Con un solo botón le haremos saltar y podremos usar los elementos del decorado para frenarnos o continuar acelerando hasta el infinito... o hasta acabar en el asfalto.

Juégalo en
http://adamatomic.com/canabalt/

LO + DE EA

Electronic Arts presenta su catálogo 2009/2010



DANTE'S INFERNO

ARMY OF TWO THE 40TH DAY

DRAGON AGE ORIGINS

FIFA 10

NEED FOR SPEED SHIFT

¡EL NUEVO DIOS DE LA GUERRA HA LLEGADO!



Un equipo de lujo

Visceral Games se ha rodeado de un grupo humano de primer nivel para dar vida a su Dante's Inferno. Como guionista el elegido ha sido Will Rokos, nominado al Oscar por Monster's Ball. Wayne Barlowe, creador de los monstruos que aparecen en Hellboy: El Ejército Dorado, y autor de diversos libros de ilustraciones, se ha encargado del apartado visual, y para la BSO, Garry Schyman (Bioshock), ha puesto todo su talento.

La Divina Comedia.

Escrita por Dante Alighieri a principios del siglo XIV, es considerada como la obra más importante de la literatura italiana y todo un objeto de referencia en el ámbito universal. Fue escrita en el dialecto toscano vulgar para poder ser recitada y entendida por la gente. No en vano, se considera a Dante como el padre de la lengua italiana actual.



Todo el equipo de diseño, con Wayne Barlowe a la cabeza ha hecho un gran trabajo para recrear tanto localizaciones como criaturas del infierno, dando así lugar a un juego con una ambientación única.



Los jefes finales de gran tamaño y de aterrador aspecto son una constante en Dante's Inferno, tal y como demuestra el rey Minos en esta imagen. Acabar con ellos será efectista a la vez que complicado.



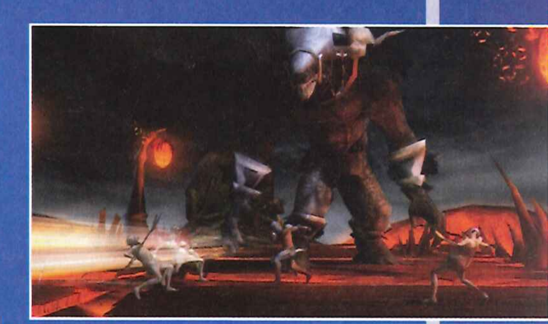


Wayne Barlowe
Diseñador

Garry Schyman
Compositor

El juego que Dante Alighieri hubiera querido disfrutar

Visceral Games, el estudio que la pasada temporada nos trajo Dead Space, convierte ahora la Divina Comedia de Dante Alighieri en un beat 'em-up con mucha acción y estética barroca. Armado con la guadaña de la mismísima muerte, nuestro protagonista, un cruzado que representa al propio Dante, deberá adentrarse en el inframundo para atravesar los nueve círculos en que según la obra original estaba dividido el infierno. Con el fin de rescatar a su amada Beatriz, Dante podrá realizar espectaculares combos y utilizar distintos poderes mediante el único recuerdo que le queda de ella: su crucifijo. Pero lo que sin duda más destaca de Dante's Inferno es su ambientación, pues en nuestra odisea veremos ingentes masas de almas condenadas cayendo al vacío, cruzaremos la laguna Estigia a bordo del barco de Flegias y lucharemos contra hordas de criaturas diseñadas por Wayne Barlowe, creador entre otros de los demonios de Hellboy: El Ejército Dorado. Y todo ello con un motor gráfico de primera que nos hará recorrer el infierno a 60 fps matando colosales enemigos y controlando terribles monstruos.





LO + DE

EA

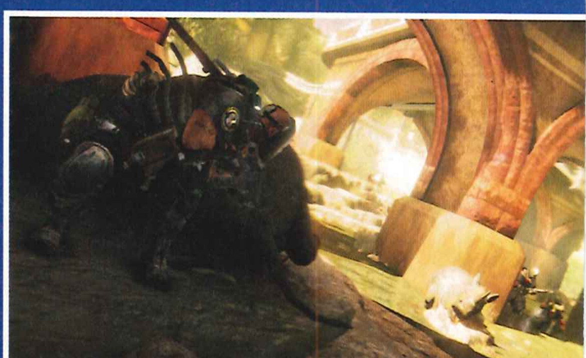
A LA VENTA EN ENERO

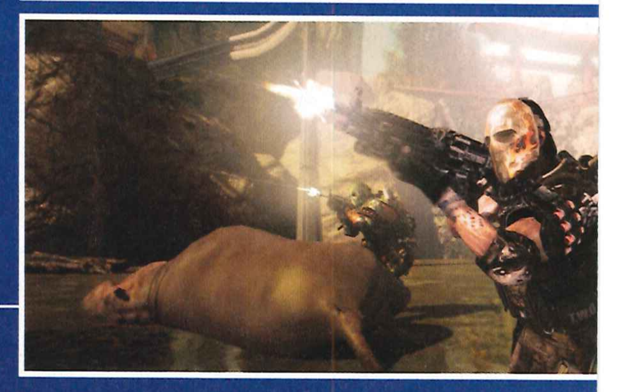
ARMY OF TWO THE 40TH DAY

La coordinación entre Salem y Ríos volverá a ser la clave para sobrevivir en este nuevo Army Of Two, que además incluirá un modo On-line para diez jugadores simultáneos. ¡Guerra de parejas!

Ríos y Salem han vuelto... con un arsenal sobre sus espaldas

Mejorar aun más si cabe la interacción entre los dos jugadores, y hacernos sentir toda la adrenalina de estar en medio del caos. Esas han sido las consignas de EA Montreal a la hora de orquestar el retorno de Salem y Ríos, la pareja de mercenarios que conocimos en el primer Army Of Two, y que ahora aterrizan en un Shanghái en estado de emergencia. Los rascacielos se desplomarán y cada callejón se convertirá en un campo de batalla, mientras nos enfrentamos a mercenarios rivales y tomamos decisiones que variarán por completo el desarrollo de la misión. ¿Proteger a los civiles o buscar tu propio beneficio económico ante todo? Sea cual sea tu elección, tendrás que trabajar en equipo con tu compañero (controlado por la IA, o por otro jugador vía On-line) para desarrollar emboscadas y cubriros las espaldas entre ráfagas de metralla. Compra armamento, modifica el que ya posees (una lata de refresco puede convertirse en un rudimentario silenciador) y engrosa tu cuenta bancaria mientras te sumerges en ese caos de destrucción y ruinas que una vez fue la capital económica de China.





DRAGON AGE™ ORIGINS

¡YA A LA VENTA!

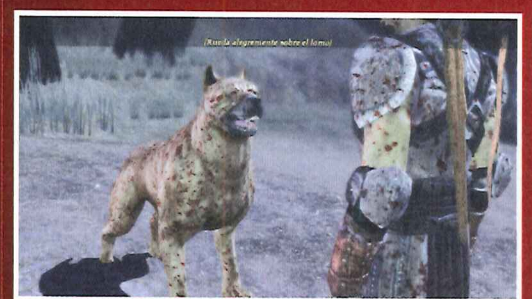


Rol de espada y hechicería con el sello auténtico de Bioware

El sucesor espiritual y formal del mítico Baldur's Gate llega a PS3 de la inconfundible mano de Bioware. En Dragon Age: Origins te pones en la piel del Guardián Gris, una legendaria orden al borde de la extinción y encargada de proteger el reino de Ferelden, que ahora agoniza debido a las constantes guerras y a la llegada de un antiguo enemigo que se creía ya olvidado. Para cumplir con nuestro destino se nos da la posibilidad de elegir entre tres razas diferentes: humanos, enanos y elfos. Cada uno de ellos cuenta con una historia introductoria propia, pero es que además de eso, durante el juego deberemos tomar importantes decisiones que afectarán al desarrollo del mismo. Otra de las cualidades que hacen de Dragon Age: Origins algo único es su sistema de combates, que te obligará a diseñar tus tácticas con dedicación para lograr derrotar a los enemigos más fuertes. Esto, por supuesto, se completa con un gran abanico de opciones para desarrollar a nuestros héroes y un guión de calidad.



Monstruos enormes de todo tipo te esperan en el mundo de Dragon Age. Para acabar con seres de esta fuerza y tamaño deberás emplear con astucia las habilidades de todos tus personajes.







El refinado motor gráfico y físico de FIFA 10 hace que cualquier contacto entre los jugadores parezca real.

El simulador de fútbol que marcará esta década

El fútbol ha evolucionado mucho en los últimos años y FIFA no ha querido quedarse atrás. Ofreciendo un increíble espectáculo nada más saltar al campo, el mejor simulador de fútbol de este año te ofrece todas las sensaciones de un encuentro real con jugadores que se mueven a la perfección y unos choques que transmiten toda la intensidad de lo que es el deporte rey hoy en día. Además, FIFA 10 cuenta con montones de opciones y modos de juego para que pases horas y horas frente al televisor. A las competiciones clásicas añádele el Mánager, el modo Conviértete en Profesional para hasta 10 jugadores y muchas posibilidades On-line.

Need For Speed: Shift continúa con la tradición de poner en nuestras manos los coches más espectaculares.

Siente la conducción como nunca lo habías hecho

La mejor saga de conducción abandona el estilo sandbox de entregas anteriores y vuelve a hacernos correr en circuitos cerrados a bordo de los mejores cochazos que jamás podrías soñar comprarte. En esta entrega, además, la sensación de conducción es inmejorable, pues Need For Speed: Shift incorpora la cámara interna más realista que hayas visto en un videojuego de conducción y un apartado sonoro sencillamente apabullante. Todo ello lo podrás disfrutar a bordo de los cerca de 70 coches diferentes que incluye el juego y entre los que están presentes algunas de las marcas más prestigiosas, como por ejemplo Porsche, BMW, Audi, etc.



Conviértete en el quinto Beatle

Revive, junto a tus amigos, la carrera del grupo más influyente de la historia de la música. The Beatles Rock Band te permitirá recrear (con micros, guitarra, bajo y batería) 45 canciones míticas como I Want to Hold Your Hand, Yellow Submarine, A Hard Day's Night o Get Back. Y desde PlayStation Store podrás descargarte más temas e incluso álbumes íntegros de la banda. Compatible con la mayoría de periféricos musicales, The Beatles Rock Band te ofrece además la oportunidad de revivir al máximo la experiencia Beatles con fieles reproducciones del bajo de McCartney, las guitarras de Lennon y Harrison y la batería de Ringo Starr.

A medida que tengas éxito en tus sabotajes, irás devolviendo el color a un París en blanco y negro.

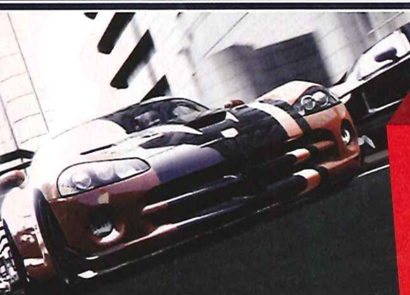
Combate la ocupación Nazi de París desde dentro

De manos de los creadores de Mercenaries, nos llega la última sensación en aventuras de mecánica abierta. The Saboteur te pondrá en el pellejo de un antiguo piloto de carreras, convertido en la mayor pesadilla de las fuerzas nazis de ocupación durante la Segunda Guerra Mundial. Recorre París a pie o en multitud de vehículos (incluyendo bólidos de la época). Destruye instalaciones nazis y ayuda a la Resistencia. Trepa por edificios y salta de tejado en tejado, mientras vas ganando el apoyo y el corazón de los parisinos. A medida que tengas éxito, irás devolviendo el color a un París en blanco y negro e impecablemente recreado en tu PlayStation 3.



Wii
Trivial Pursuit
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
3+
www.pegi.info
EA
LICENSED BY
PAL Nintendo
Wii
MONOPOLY
3+
EA
PAL Nintendo
¡una nueva forma
DE JUGAR!
Diviértete con familia y amigos con dos de los juegos más famosos de tablero ahora en tu consola. Con Trivial Pursuit descubre si conoces bien a tus amigos, con nuevos estilos de preguntas, nuevas formas de jugar y puntuar. Prepárate para jugar a MONOPOLY con una nueva de diversión, escoge entre el modo clásico o el nuevo MONOPOLY Edición Mundial.
3
www.pegi.info
PS3 PlayStation 2
Wii NINTENDO DS
www.Hasbro.EA.com
Hasbro
EA





LOS MEJORES DE 2010

Sumario

Incluso en unas navidades tan repletas de buenos títulos como éstas, nuestros ojos están puestos en lo que nos deparará 2010. Pasa la página y afronta el maravilloso futuro que nos espera...



3 RAZONES PARA TENERLO

EL PRIMERO EN HD
Disfrutar del universo Final Fantasy en Alta Definición será toda una gozada

UNA GRAN HISTORIA
Toda la magia de siempre con personajes más profundos

POCOS RPG
La sequía de títulos de este género lo convierte en imprescindible

El sistema de turnos activo está diseñado para contentar tanto a los fans de los turnos como a los que prefieren la acción.

Esta belleza es el Coronel Jihl Nabaat. No os dejéis engañar por su rostro, ya que nos pondrá las cosas muy difíciles, aunque con enemigos tan imponentes ¿quién quiere amigos?

Cada personaje estará ligado a una invocación y podrá unirse ella en batalla. Snow mostrará sus dotes de conducción a lomos de la incombustible Shiva.

A LA VENTA EL 9 DE MARZO 2010

Final Fantasy XIII

El RPG por excelencia vuelve para ocupar su trono

PS3

Compañía **Square Enix**
Programador **Square Enix**
Género **RPG**

Regresa una de las sagas más relevantes del mundo de los videojuegos y pretende hacerlo por la puerta grande. La nueva entrega de **Square Enix** promete una historia épica, un apartado artístico de lujo y un sistema de combate que contente a todos. Por lo visto hasta la fecha todo lo que rodea al juego parece impresionante. Cada nueva imagen, tráiler o personaje que hemos ido conociendo nos ha despertado la sensación de que estamos ante un *Final* «de los de antes».

La historia de esta nueva entrega se desarrolla en *Cocoon*, una colonia militarizada y tecnológicamente muy avanzada aislada de *Pulse*, un mundo natural al que temen sus habitantes.

NUEVOS DETALLES

Hasta el momento conocemos seis de los personajes y varias invocaciones de anteriores entregas, junto a alguna nueva como *Hectaton Cheir* o *Bruhindlir*. Manejaremos un sistema de combate de turnos activos en el que los reflejos serán fundamentales y que tendrá gran componente estratégico.

Nuevos detalles que sirven para impacientarnos aún más si cabe. Tranquilos, el mes que viene os daremos más.



Rápida y mortal. Su cara angelical esconde una verdadera arma mortífera. Habrá que esperar para saber qué mueve su lucha...



LA SAGA MÁS LAUREADA DE LA HISTORIA VUELVE CON FUERZA PARA RECUPERAR SU GRANDEZA





El apartado artístico de FFXIII es sin duda una de sus bazas seguras. La paciencia que hemos tenido desde su anuncio se verá recompensada con un mundo cuidado al más mínimo detalle.



INVOCACIONES EN HD

Todas las invocaciones de siempre y algunas nuevas como nunca las habíamos visto. Odín, Shiva, Ifrit y compañía se reinventan con nuevas habilidades que les permitirán convertirse en vehículos mortales en el fragor de la batalla.



LIGHTNING. La indiscutible heroína del juego. Una mujer fría y reservada que esconde su identidad. Ostentó un cargo militar y es experta en el uso de la Gunblade



SNOW. Joven impulsivo y alocado que se deja llevar por sus instintos, lo que le hará tener una relación difícil con Lightning. Experto en combate cuerpo a cuerpo.



SAZH. Hombre de mediana edad que conoció a Lightning en el servicio militar de Cocoon. Es experto con la pistola y llevará la sensatez al grupo.



HOPE. El infante del elenco se ve arrastrado a la aventura por un dramático suceso. Ayudado por su boomerang y Lightning, madurará muy rápido.



VANILLE. Chica muy alegre y risueña procedente de Pulse que animará constantemente al grupo, aunque en su corazón encierra un oscuro secreto. Es experta con el arco.



YUN FANG. El miembro más misterioso del grupo. Trabaja para Sanctum y guarda alguna relación secreta con Vanille. Su arma preferida es la lanza.





El detalle gráfico de Red Dead Redemption es espectacular. Mirad esas caras o el detalle en la ropa. Incluso se puede ver el efecto del sol en el rostro de John Marston.





La recompensa por cazar a un criminal vivo merece el esfuerzo. Eso sí, cuidado, porque sus compinches intentarán liberarle.

UN ECOSISTEMA LLENO DE VIDA

El desierto acojerá más de 60 especies que interactuarán de forma realista. Veremos lobos, pumas, conejos... incluso manadas de caballos salvajes que podremos cazar y domar a lazo.

A LA VENTA EN ABRIL 2010

3 RAZONES PARA TENERLO

SU CALIDAD GRÁFICA
El motor RAGE deslumbra con paisajes de película y unos caballos hiperrealistas.

SU AMBIENTACIÓN
Respira el aroma a western con desiertos inmensos y pueblos polvorientos.

SU MECÁNICA
Duelos al atardecer, robos a trenes, cazar fugitivos a lazo...

Red Dead Redemption

En la inmensidad del desierto, el revólver es la única ley respetada



Compañía **Rockstar**
Programador **Rockstar San Diego**
Género **Aventura/ Acción**

No es una simple secuela de *Red Dead Revolver* (aquella maravilla para **PS2** de 2004). No es otra aventura más, de desarrollo libre, tipo *sandbox*. ***Red Dead Redemption*** es una carta de amor al *western*, a su mitología, a sus héroes y villanos, que está siendo escrita en estos momentos por **Rockstar San Diego** utilizando sus herramientas mas potentes: los motores *RAGE* (al parecer fue creado originalmente para este juego, aunque luego *GTA IV* fuera el primero en aprovecharlo) y *Euphoria* (que imprimirá a los caballos la animación más realista jamás vista en un videojuego).

Nosotros ya hemos visto ***Red Dead Redemption*** en movimiento, sabemos lo que es cabalgar por sus inmensas praderas y desiertos. Hemos visto a John Marston -el protagonista- disparar contra soldados y forajidos, cómo ejercía de cazador de recompensas atrapando fugitivos a lazo, entre montañas y colinas de una belleza difícil de describir con palabras. Como viene siendo habitual en las producciones de **Rockstar**, todo lo que rodea a **Red Dead Redemption** se mantiene en el mayor secreto. Sabemos que la acción transcurrirá en 1908, con el Salvaje Oeste a punto de sucumbir ante la industrialización. Una época convulsa, en la que John se verá las caras con revolucionarios mejicanos y pistoleros capaces de disparar a su madre por un vaso de whisky, sobre una tierra castigada por el sol, donde la vida de un hombre vale tanto como su habilidad con el revólver. Más os vale tener a punto el *DualShock 3*, o en abril seréis hombres muertos.



De momento, se sabe poco sobre la mecánica de los duelos. Sólo lo que Rockstar San Diego ha querido desvelar en unas cuantas pantallas.

Por supuesto, no faltarán ocasiones de atracar un tren, toda una estampa clásica de las películas del Oeste.

HAZ EL BIEN... O EL MAL

Aunque ya estaba reformado, el antiguo forajido John Marston se verá obligado a volver a las andadas, infringiendo la ley (o actuando a favor de ella) según le convenga. Ya sea robando o trabajando como cazarrecompensas, tus acciones determinarán el grado de admiración o terror que causarás en los civiles.

Se han cuidado especialmente las animaciones de los caballos. Jamás has visto un trote tan real. Los jamelgos están dotados de una IA que les hace reaccionar de manera diferente, dependiendo de si es su dueño, o no, quien los cabalga.

Red Dead Revolver estará repleto de momentos tan épicos como éste: el cañón de un fuerte es ideal para eliminar de un plumazo a la soldadesca que reclama nuestro pellejo.

Reportaje

Heavy Rain

A LA VENTA A PRIMEROS DE 2010

Quantic Dream demuestra que hay otras formas de jugar

3 RAZONES PARA TENERLO

ES UN JUEGO DIFERENTE
Quantic Dream se desmarca de los cánones establecidos para ofrecer algo nuevo.

TE SENTIRÁS PROTAGONISTA
Serás partícipe de las emociones y sentimientos de los cuatro personajes.

APARTADO AUDIOVISUAL SOBRESALIENTE
El apartado gráfico pone al límite la PS3 y el audio te sobrecogerá.



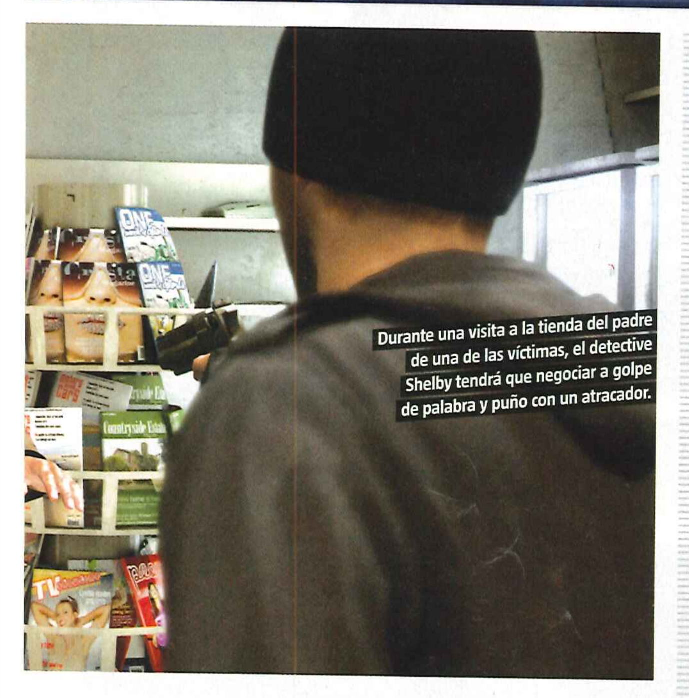
Compañía **Sony C.E.**
Programador **Quantic Dream**
Género **Thriller interactivo**

Los creadores del aclamado *Fahrenheit* de **PS2** vuelven a la carga con el título más sorprendente del catálogo de **PS3** para 2010. Han hecho falta más de 2000 páginas de guión para dar forma a un *thriller* interactivo que no dejará indiferente a nadie por su exagerado nivel de realismo, crudeza y magnetismo ambiental. La *preview* a la que hemos tenido acceso es tan sólo un pequeño anticipo -doce episodios, más o menos el veinte por ciento del juego-, pero que demuestra con absoluta brillantez técnica y argumental que los programadores de **Quantic Dream** siempre van un poco más allá del videojuego convencional.

En ***Heavy Rain*** controlaremos a cuatro protagonistas (Ethan, Madison, Shelby y Norman) para intentar dar caza al temible asesino del Origami, llamado así por dejar figuras de papel sobre sus víctimas, siempre niños. Acción, diálogos, intensas secuencias de *Quick Time Events* y exploración a través del *Sixaxis* con seis tipos de iconos que te permitirán interactuar con escenario y personajes de una forma jamás experimentada hasta ahora. Un ejemplo: si dejamos pulsado L2 accederemos a los pensamientos y acciones a realizar por el protagonista.

El modelado facial de los personajes es absolutamente increíble y ha sido realizado a partir de actores reales para que sientas sus emociones y sensaciones casi en primera persona, al igual que el doblaje, que en España ha contado con las voces de Tito Valverde y Michelle Jenner. Otro de los puntos fuertes es su magnífica ambientación, opresiva, y siempre acompañada de una pertinaz y desesperante lluvia.

Heavy Rain contará con más de 50 capítulos y un final abierto que dependerá de las numerosas decisiones que hayamos tomado durante el desarrollo de una aventura, excesivamente dura y realista por momentos, que te hará sentir que realmente formas parte de ella.


Durante una visita a la tienda del padre de una de las víctimas, el detective Shelby tendrá que negociar a golpe de palabra y puño con un atracador.

LOS 4 PROTAGONISTAS.

Vivirán acontecimientos únicos, aportarán datos y perspectivas diferentes de la historia y tendrán que tomar decisiones para atrapar al asesino del Origami. Si alguno de ellos muere la historia seguirá, pero perderemos su valioso punto de vista...


ETHAN MARS, EL PADRE ATORMENTADO. Hilo conductor de Heavy Rain. Lo tenía todo en la vida, pero un trágico accidente le deja sumido en la más absoluta de las miserias. Para colmo su hijo Shaun desaparece...


MADISON PAGE, LA PERIODISTA INSOMNE. Joven y guapa periodista sin relación directa con el caso o las víctimas, pero cuyas decisiones serán claves para encontrar al asesino. Sufre episodios graves de insomnio.


SCOTT SHELBY, EL INVESTIGADOR PRIVADO. Presta sus servicios a las familias de las víctimas. Su dilatada experiencia le sirve para ir un paso por adelante de la policía. No escatimará esfuerzos para conseguir pistas.


NORMAN JAYDEN, EL LADO OSCURO DE LA LEY. Un neurótico y obsesivo agente del FBI equipado con la última tecnología para examinar escenas del crimen. Es adicto a una sustancia ilegal llamada tryptocaína.



REAL COMO LA VIDA MISMA

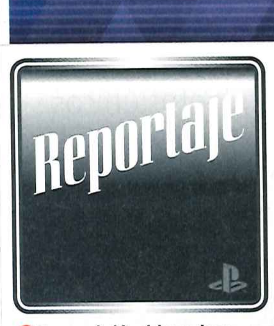
El modelado facial y corporal de Heavy Rain ha sido tomado de actores de carne y hueso. En el caso de la periodista Madison Page, auténtica femme fatale de la aventura, su personaje está basado en la bella modelo inglesa Jacqui Ainsley, que ha «donado» su imagen y movimientos corporales. Los diálogos originales y expresión facial están inspirados en la actriz Judi Beecher.


Esta agobiante escena de Ethan buscando a su hijo Jason entre la multitud de un centro comercial acabará con un trágico accidente. Heavy Rain no es para mentes sensibles.





Si pulsamos L2 accederemos a los pensamientos/acciones que tiene en la cabeza cada protagonista. Aquí tenemos a la insomne y bella Madison en su espacioso apartamento.

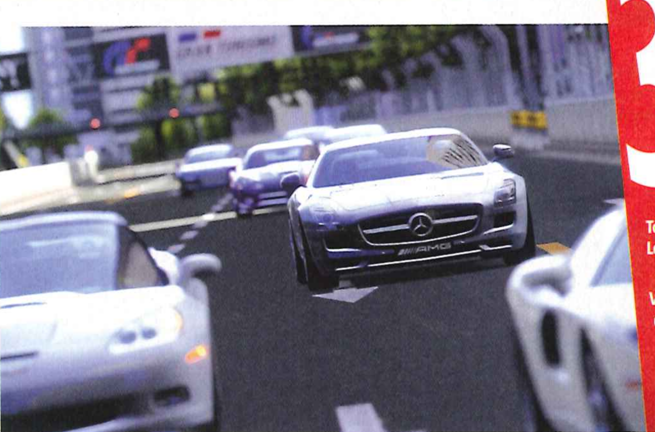




Ningún otro juego de coches que hayas visto tiene un apartado gráfico como el de Gran Turismo 5. El tratamiento de la luz merece una mención aparte y unos aplausos propios.

Como es habitual, los mejores coches de rally también estarán a nuestra disposición. El catálogo, con 950 vehículos, será abrumador.





El motor de partículas funciona como un reloj. Mira este humo y dinos si no te dan hasta ganas de taparte la cara.

3 RAZONES PARA TENERLO

GRÁFICOS ALUCINANTES
Todo el conjunto parece real. Los escenarios son increíbles.

DAÑOS EN LOS VEHÍCULOS
Veremos los mejores coches de cada casa hechos polvo.

A TU GUSTO
En la tienda Tuning podrás personalizar tus coches.



ESCENARIOS

Todo lo que rodea las carreras es una obra de arte en sí misma. Los escenarios serán preciosos, con mucha vegetación y colorido. ¡Si es que todo son virtudes!

Gran Turismo 5

A LA VENTA EN MARZO 2010

Los coches más caros y reales al alcance de tu mando



Compañía **Sony C.E.**
Programador **Polyphony Digital**
Género **Conducción**

Gran Turismo 5 supera la realidad. Con esta lapidaria frase, Kazunori Yamauchi, creador de la saga, hace una verdadera declaración de intenciones, y es que a lo largo del próximo año nuestras **PS3** tendrán la oportunidad de mover el título de conducción más brillante gráficamente que hayas podido ver en tu vida.

Disfrutarlo *in game* supera con creces las expectativas del más optimista. Ya no sólo por los excelentes modelados de cada vehículo, ni por las brillantes texturas de carrocerías y circuitos, sino también por el dinamismo que se aprecia gracias a los magníficos efectos de luz y de humo que te harán sentir como si estuvieses viendo una carrera en directo.

EL DAÑO ES BELLEZA

Una de las principales novedades de ***Gran Turismo 5*** es que por primera vez en la saga los coches sufrirán los choques y los roces en su propio chasis, lo cual le hará ganar si cabe más enteros en el apartado visual. Y en cuanto a conducción, que es lo que interesa, tampoco se quedará corto: cerca de 950 coches, 20 circuitos y otras 70 variantes; amén claro de la nueva tienda *Tuning* y el modo On-line.



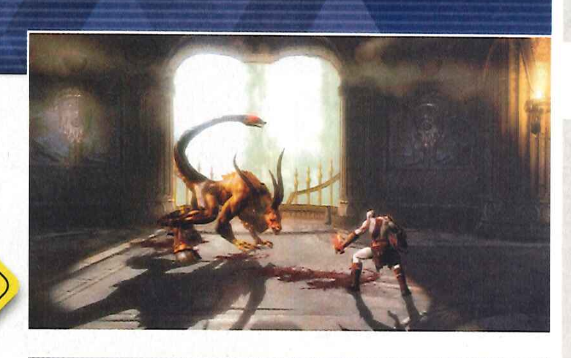




God Of War III

El dios de los Beat'em-up prepara su llegada

A LA VENTA EN MARZO 2010





Compañía
Sony C.E.
Programador
Santa Monica Studio
Género
Acción

El dios de la guerra que desbancó a Ares y que escaló a lo más alto del Olimpo de nuestras estanterías prepara su asalto a **PS3**. Y por lo que hemos podido ver hasta ahora las sensaciones son inmejorables y cumple con creces lo esperado: acción, monstruos mitológicos enormes y un apartado gráfico a la altura de las circunstancias .

NOVEDADES PARA KRATOS

A pesar de que el sistema de juego será el mismo que en todas las entregas anteriores, Kratos contará con nuevas armas, como por ejemplo un arco que lanza flechas de fuego, unos puños súper destructivos y las alas de Ícaro, que ya pudimos ver en la segunda entrega. Pero no serán éstas las únicas novedades, pues nuestro espartano favorito ha venido más bestia que nunca y nos traerá los *Quick Time Events* más espectaculares y violentos que hayamos visto hasta ahora en la franquicia.

En cuanto a lo demás, lo habitual y lo que todos confiamos ver en un ***God Of War***: combates frente a frente con centauros y mantícoras junto a cíclopes con mala uva. ¡Mola!





3 RAZONES PARA TENERLO

MÁS VARIEDAD
Hay fases de vuelo e incluso podremos dominar bestias.

VISUALMENTE ARROLLADOR
Efectos lumínicos de gran calidad y 60fps. ¡Divino!

SÚPER BESTIA
Kratos vuelve mucho más violento que nunca.



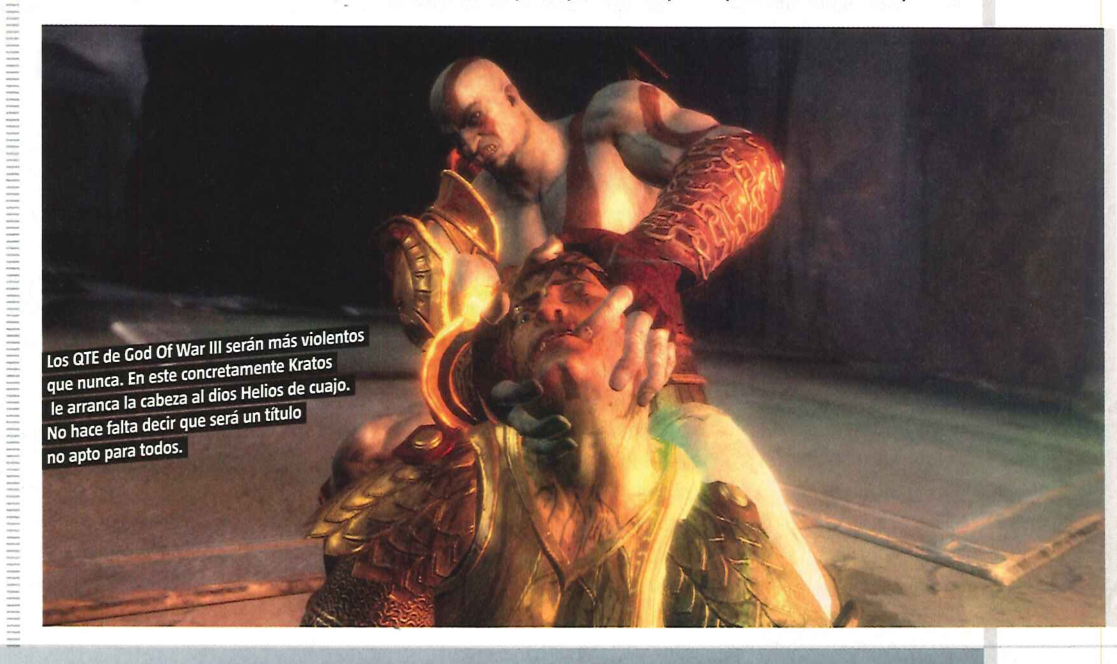


En su afán por buscar la innovación, los programadores han sacado jugo a las alas de Ícaro, pues gracias a ellas podremos hasta jugar alucinantes fases de vuelo que consistirán en recorridos por los que deberemos pasar esquivando obstáculos a toda pastilla.

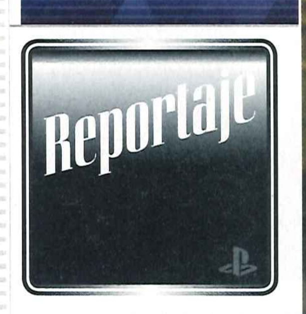


¡MUY PRONTO GOW COLLECTION!

Para calentar motores antes de hincarle el diente a God Of War III, en breve podremos volver a disfrutar de las dos primeras aventuras de Kratos en esta edición especial totalmente remasterizada y adaptada para mostrarse en alta definición. Sin duda, una buena opción, puesto que aparte de tratarse de juegos con una calidad fuera de dudas, podremos disfrutarlos nada menos que a 1080p y con trofeos. En USA ya ha hecho acto de aparición. Aquí aún deberemos esperar un poco.



Los QTE de God Of War III serán más violentos que nunca. En este concretamente Kratos le arranca la cabeza al dios Helios de cuajo. No hace falta decir que será un título no apto para todos.





Peace Walker está protagonizado por Big Boss, en una aventura situada en Costa Rica, en 1974



Compañía
Konami
Programador
Kojima Prod.
Género
Tactical Espionage Action



La trama es narrada a través de ilustraciones animadas (e interactivas) a cargo de Yoji Shinkawa y Ashley Wood.









Metal Gear Solid
Peace Walker

A LA VENTA EL 27 DE MAYO 2010

Esta primavera, la leyenda se hará portátil

3 RAZONES PARA TENERLO

UN GENUINO MGS EN PSP
Personajes inolvidables y 100% Espionaje Táctico.

GRÁFICOS DE INFARTO
Kojima extrae oro puro del hardware de PSP.

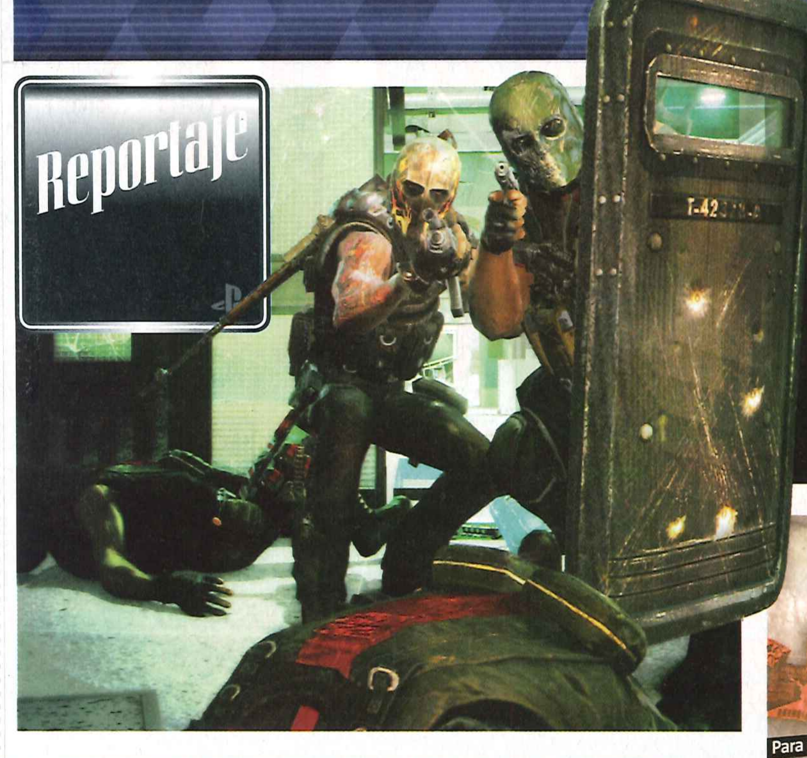
CONOCER EL ORIGEN DE OUTER HEAVEN
El mayor enigma de la saga MGS, al descubierto.

Las noticias sobre ***MGS Peace Walker*** se agolpan. **Konami** acaba de anunciar su fecha de aparición en Europa, mientras se desvelaba la implementación de la tecnología *NetVocaloid* de Yamaha, mediante la cual personalizaremos la voz de determinados personajes... ¿Será ese gran bombazo al que Kojima se refería hace unos meses?

Hasta mayo nos espera un torrente de anuncios y desmentidos sobre la última entrega de *MGS*, el primer *Tactical Espionage Action* puro que llega a la portátil de **Sony**. Atrás quedaron los juegos de cartas y el reclutamiento *Wi-Fi* de anteriores entregas. ***Peace Walker*** será un genuino *MGS*, lo que implica un argumento de película, secundarios carismáticos y mucha infiltración... para cuatro jugadores. El modo *CO-OPS* (*COperative OPerationS*) nos permitirá compartir vida y munición con nuestros camaradas (gracias al *CO-OP Ring*), mientras que la formacion Snake hará que el resto de jugadores sigan automáticamente al líder. Habrá reanimación cardiaca para los camaradas heridos, ¡y cajas de cartón para camuflarse en pareja! De allí surgirá el amor, estamos seguros.









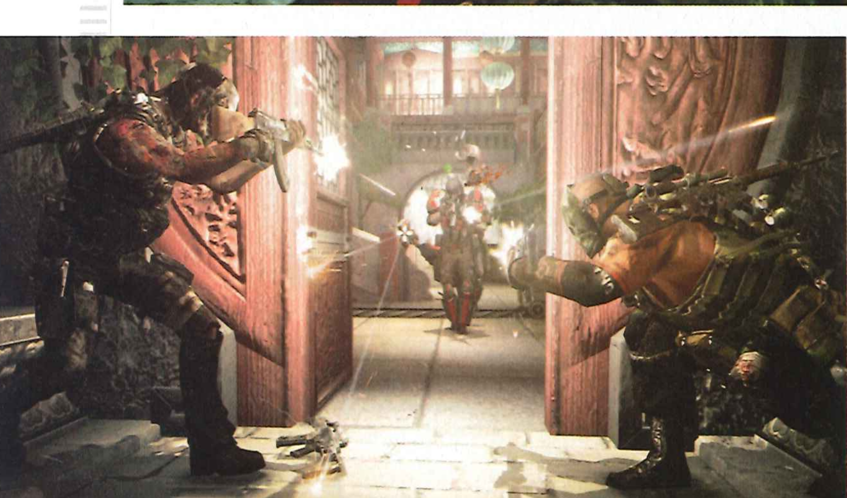
Para poder sobrevivir más de diez segundos en 40th Day, será vital coordinar todas las acciones entre Salem y Ríos.

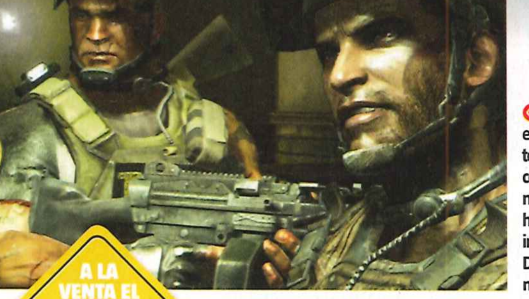
3 RAZONES PARA TENERLO

EL MODO COOPERATIVO
La cooperación estará menos forzada que en el primer AOT.

EL MODO MULTIJUGADOR
Hasta seis parejas podrán competir On-line.

REALISTA Y DIFÍCIL
Afina tu puntería y no pierdas a tu compañero.





Las situaciones en las que tendremos que compenetrarnos con nuestro compañero han sido introducidas en 40th Day de una forma más natural.

A LA VENTA EL 12 DE ENERO 2010

Army Of Two
The 40th Day

Salem y Ríos regresarán más compenetrados que nunca



Compañía
Electronic Arts
Programador
EA Montreal
Género
Shoot'em-up

Uno de los *shooter* cooperativos más rompedores regresará a **PlayStation 3** durante los primeros días de 2010. Sus principales premisas: más real, mucho más difícil (damos fe de ello) y con un desarrollo en el que las grandes posibilidades de su planteamiento cooperativo salen a la luz de una forma más natural que en el primer *Army Of Two*. El ritmo y la espectacularidad de ***40th Day*** se ha llevado a un nivel que poco o nada tiene que ver con el primero; se ha mejorado muchísimo el ritmo de juego y las transiciones entre acción, exploración e interacción con nuestro compañero son continuas y no resultan forzadas en absoluto.

MODOS MULTIJUGADOR

Junto al depurado sistema *co-op*, el mayor potencial del juego residirá en sus nuevas opciones multijugador: cuando te canses del *co-op* On-line, podrás unirte a partidas en las que se enfrentarán hasta 12 personas, divididas en seis diferentes equipos de dos soldados.



PERSONALIZACIÓN

Al igual que en la primera entrega del juego, tendremos la posibilidad de personalizar al máximo las armas en cualquier momento de la partida, acordes con la situación o necesidad.







Los modos multijugador de Bad Company 2 aportarán gran cantidad de elementos al género: el uso activo de varios vehículos, el planteamiento estratégico (debido al tamaño de sus escenarios) y, lo más importante, la posibilidad de destruir cualquier edificio del escenario.



DESTRUCCIÓN TOTAL

Al igual que en la primera entrega, una de las principales características de su jugabilidad será la posibilidad de destruir cualquier elemento arquitectónico. En esta secuela será aún más realista.







A LA VENTA EL 2 DE MARZO 2010

Battlefield Bad Company 2

PS3

Compañía **Electronic Arts**
Programador **DICE**
Género **Shoot'em-up**

En 2010 vuelve el pelotón más burlón y desvergonzado de todo el ejército

Tras el éxito de la primera entrega, era de esperar una secuela por parte de **DICE**... Lo que nunca imaginamos es que, según las palabras de los desarrolladores suecos, su calidad sólo podría compararse a la de *Modern Warfare 2*. Tras participar en la *beta* multijugador, podemos confirmar que ***Bad Company 2*** apunta muy alto; técnicamente no tiene nada que envidiar al último ***Call Of Duty*** y, además, presenta una jugabilidad muy diferente en la que toman parte todo tipo de vehículos, mapas gigantescos y estrategia militar a gran escala. No faltará ese humor negro que caracterizó a la primera entrega... ni, por supuesto, la totalidad de la *Bad Company*, que regresará al completo.

ESCENARIOS VULNERABLES

Una de las características más llamativas del primer *Bad Company* era la posibilidad de reducir a cenizas cualquier edificio del escenario; en esta nueva entrega se ha mejorado el sistema de destrucción y se ha ampliado el número de elementos vulnerables... Por aquí ya especulamos con las posibilidades.



3 RAZONES PARA TENERLO

MODO MULTIJUGADOR
Inmensos escenarios, vehículos de todo tipo...

ESPECTÁCULO TÉCNICO
Según DICE, será el único que se acerque a MW2.

TIROS Y CHASCARRILLOS
Regresa la Bad Company y sus hilarantes miembros.

Darksiders hace gala de un gran colorido con predominio de los tonos anaranjados y un trabajo de texturas muy bien llevado a cabo.

Algunos de los demonios a los que se tendrá que enfrentar Guerra tienen un aspecto terrorífico. Este además viene acompañado por varios de sus sirvientes con alas.

3 RAZONES PARA TENERLO

MAMPORROS APOCALÍPTICOS
Vivir el Apocalipsis con un espadón es alucinante.

ESTÉTICA DE CÓMIC
Demonios de espléndido colorido y majestuosidad.

MANEJAMOS A GUERRA
Un Jinete del Apocalipsis a nuestra disposición.

Darksiders

A LA VENTA EL 5 DE ENERO 2010

El Apocalipsis empieza cuando lo digo yo



Compañía
THQ
Programador
Vigil Games
Género
Acción

Del estudio creado por el prestigioso dibujante de cómics Joe Madureira nos llegará a principios de enero este arrasador título que mezcla la mitología occidental con la acción pura de los *brawler* que tan de moda se han vuelto a poner últimamente.

Darksiders traslada al jugador al mismísimo día del Apocalípsis que narra el último capítulo del Nuevo Testamento. El problema surge cuando Guerra, uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis se da cuenta de que alguien se la ha jugado y que él ha sido convocado antes de tiempo. Así pues, Guerra es devuelto a la Tierra para intentar descubrir quién anda detrás de semejante complot.

ÁNGELES Y DEMONIOS

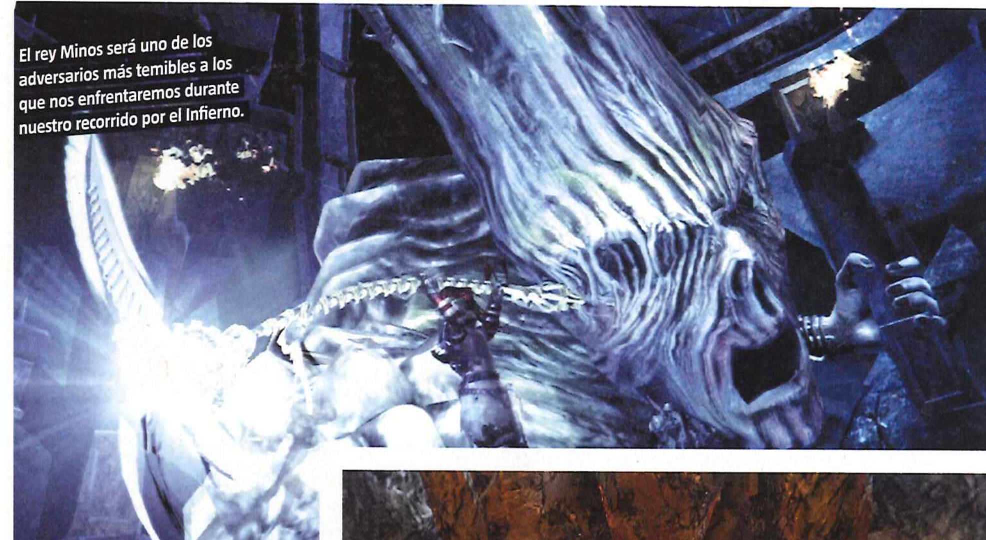
El proceso para cumplir esta tarea será el habitual: mamporros a cascoporro. Algo obvio teniendo en cuenta que el espadón que el jinete porta es más grande que su caballo. Como no podía ser de otra forma, tendremos a nuestra disposición brutales *combos* y poderes que se irán desbloqueando a medida que avancemos en la historia; una historia en la que están presentes los ángeles caídos y otros seres míticos del Apocalipsis. ¡Uno de los grandes de 2010!



LAS ARMAS DEL JUICIO FINAL

A lo largo de la aventura, Guerra irá ampliando su armamento, con lo que al margen de su espadón inicial, también le veremos hacer sus pinitos con pistolas, guadañas e incluso esta Gatling con la que podremos liquidar demonios a un ritmo que ni el mismísimo cura de El Exorcista. Y es que nuestro Jinete del Apocalipsis quiere hacer estragos.





El rey Minos será uno de los adversarios más temibles a los que nos enfrentaremos durante nuestro recorrido por el Infierno.

HISTORIA DE UNA GUADAÑA

Si te has fijado en las imágenes que te ofrecemos, habrás advertido que Dante va equipado con la guadaña de la mismísima muerte. La razón es que al principio del juego, nuestro protagonista combate cara a cara con ella, tras ser apuñalado vilmente en Acre.



Con el único recuerdo de Beatriz, su crucifijo, Dante podrá activar diversos poderes con los que derrotar rápidamente a los diferentes tipos de demonios.

La versión para PSP tendrá una calidad similar a la de su hermana mayor. De hecho, el motor gráfico se mueve igual de bien.

3 RAZONES PARA TENERLO

AMBIENTACIÓN ÚNICA
Bajar al infierno de Dante es toda una experiencia.

SUAVIDAD TOTAL
Cuando todo se mueve a 60 fps la vida es más bella.

GUADAÑA DE LA MUERTE
¿Se te ocurre un arma mejor? A nosotros no.

Dante's Inferno

La lírica se disfruta más a golpe de guadaña

A LA VENTA EL 12 DE FEBRERO 2010



Compañía **Electronic Arts**
Programador **Visceral Games**
Género **Acción**

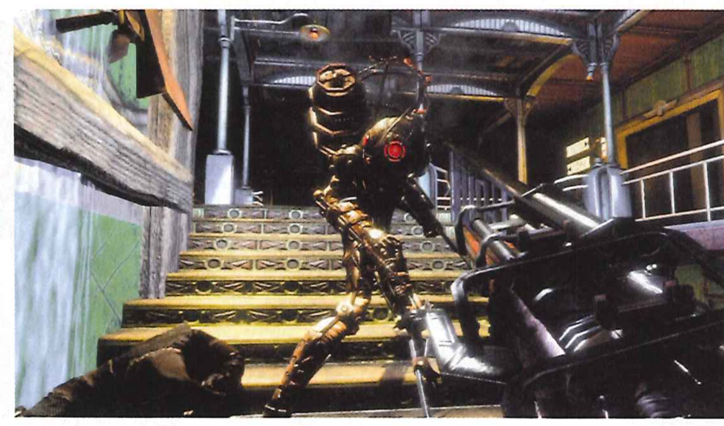
Si Dante Alighieri fue un grandísimo poeta, y **Visceral Games** un estudio de programación capaz de crear juegazos como *Dead Space*, era obvio que de la fusión entre ambos sólo podía salir algo genial. Y el resultado final ha sido ***Dante's Inferno***, un título que traslada la *Divina Comedia* al mundo del videojuego de acción para meternos de lleno en el mismísimo infierno.

RECORRE EL AVERNO

Nuestro protagonista, una alegoría del propio Dante, deberá rescatar a su amada Beatriz atravesando los nueve círculos en los que que el célebre escritor italiano dividió el inframundo. Durante nuestro periplo, nos veremos las caras con temibles seres salidos de la mente y los pinceles de Wayne Barlowe (*Hellboy: El Ejército Dorado*) con un estilo de juego muy en la línea de los *God Of War*. Los 60 *fps* a los que corre, la posibilidad de aplastar enemigos a lomos de monstruos desbocados, su particular ambientación, los distintos poderes que podremos utilizar mediante el crucifijo de Beatriz y sus jefazos finales harán las delicias de todos los aficionados al género y a los buenos juegos en general.







En principio era un solo y mortífero enemigo final, pero parece que habrá varias Little Sisters algo menos duras.



El paso del tiempo sólo ha conseguido que los mortales Splicers del primer Bioshock sean aún más contundentes y salvajes.





Los Plásmidos, más accesibles y sencillos de usar en esta entrega, servirán de nuevo para solventar puzzles.

Como Big Daddy rápido y duro que eres, te resultará algo más sencillo tumbar a los Big Daddy originales, pero tampoco te confíes. Esta vez son incluso más letales que antes.





COMBINACIÓN DE PODERES

La idea de hacer que nuestro Big Daddy dispare con una mano armas convencionales («convencionales» incluye el taladro) y con la otra use los plásmidos, hace que el combate sea más rápido e intuitivo que en la anterior entrega.



Compañía **2K Games**
Programador **2K Marin, 2K Australia**
Género **Shooter**

Bioshock 2

A LA VENTA EL 9 DE FEBRERO 2010

El mismo mundo submarino, mucho más letal

3 RAZONES PARA TENERLO

EL MODO MULTIJUGADOR
El gran ausente en la primera entrega, con siete modos.

LA HISTORIA
Aún siendo una secuela pura y dura, un poco de Bioshock es mucho.

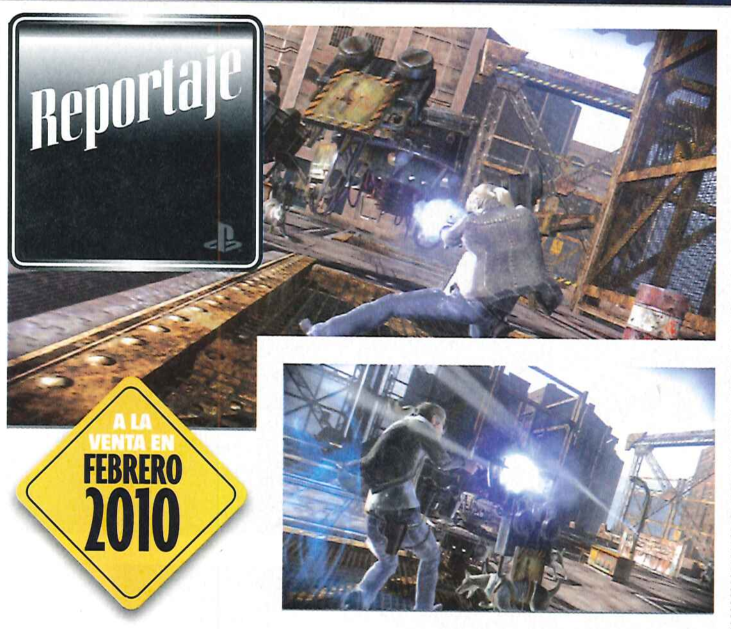
LAS BIG SISTERS
Inquietantes, letales y retorcidas.

Poco a poco, y según vamos conociendo detalles y modos de juego de ***Bioshock 2***, nuestras suspicacias van remitiendo. La verdad es que retomar el ambiente submarino de *Rapture*, la fracasada utopía de la primera entrega, no parecía tener mucho sentido. Y hacer que un *Big Daddy*, -enemigo por antonomasia del primer *Bioshock*- protagonizara la historia, parecía un truco publicitario sin mucho alcance. Pero conforme tenemos piezas del *puzzle*, todo parece encajar.

Para empezar, la gran carencia del primer juego, el Multijugador, ha sido solventado con siete modos distintos que, además, sirven como complemento narrativo de la serie, ya que se ambientan antes del primer juego. Para seguir, el argumento parece hilar tan fino como es habitual en la saga, y encontraremos una *Rapture* aún más decadente, derruida y enferma que en el primer *Bioshock*.

Cambios que, si bien no hacen de ***Bioshock 2*** un juego completamente nuevo, sí que hacen esperar una experiencia muy memorable.





A LA VENTA EN FEBRERO 2010

Resonance Of Fate

PS3

Compañía
SEGA
Programador
tri-Ace
Género
RPG

Los programadores de **tri-Ace** rompen con los conceptos tradicionales del *JRPG* y proponen una idea de lo más interesante. Como si tratara de advertirnos, ***Resonance Of Fate*** nos sitúa en un planeta Tierra malogrado a causa del cambio climático y en el que la humanidad ha sido prácticamente extinguida. Los pocos que sobreviven lo hacen gracias a un dispositivo llamado *Basilea* capaz de purificar el ambiente. Como no podía ser de otra forma, dicho mecanismo acaba fallando, y ahí es donde comenzará una aventura que estamos deseando probar.



A LA VENTA EL 12 DE FEBRERO 2010

Star Ocean
The Last Hope International

PS3

Compañía
Square Enix
Programador
tri-Ace
Género
RPG

Parece que por fin tendremos la oportunidad de disfrutar en nuestras **PS3** de la cuarta entrega de la mítica saga *Star Ocean*. ***The Last Hope*** transcurrirá varios siglos antes que el primero, en un contexto de desolación fruto de las armas de destrucción masiva empleadas durante la Tercera Guerra Mundial. Nosotros encarnaremos a Edge y Reimi, dos exploradores encargados de buscar nuevos planetas habitables, a los que un accidente les obligará a embarcarse en una gran aventura que contará con divertidísimos combates y muchos retos que cumplir.

Super Street Fighter IV



Ahora sí que todo es como en los viejos tiempos

PS3

Compañía
Capcom
Programador
Capcom
Género
Lucha

Como ha sido tradición desde los años noventa, **Capcom** amplía su juego base con nuevas entregas cargadas de añadidos. Pasó con el clásico *Street Fighter II*, pasó con *Street Fighter III* y ahora la versión de **PS3** está a punto de recibir este ***Super Street Fighter IV*** que incorpora seis personajes adicionales a los 19 con los que ya contábamos. Estos serán los viejos conocidos Dee Jay, Thunder Hawk, Adon y Juri, además de Guy y Cody, la pareja de *Final Fight* que ya demostró su casta en la saga *Street Fighter Alpha*. Pero esa novedad no será la única de esta nueva versión, puesto que para los más nostálgicos regresan unos viejos conocidos que llevábamos eones sin ver. Nos referimos a las clásicas fases de *bonus* entre combate y combate, y en las que se nos proponía destrozar un coche en el menor tiempo posible además de acabar con varias oleadas de barriles en un minijuego de tipo *survival*.

El modo On-line, por su parte, también recibirá un añadido, pues a los modos de juego que ya conocemos habrá que añadir también enfrentamientos por equipos. Por lo visto nos espera otro año de destrozar mandos y lanzar *hadouken*.



Si viviste los 90 es probable que esta imagen te haga soltar alguna lágrima. ¡No vamos a dejar ni el chasis!





Los Techpoints (orbes) sirven para mejorar las armas, algunas tan peculiares como el Lanzallamas Eléctrico. Antes de cada misión eliges qué dos armas llevas.







Puedes atacar un OVNI y desalojar a su ocupante con un QTE para empezar un combate aéreo al estilo de Ace Combat.

El propulsor mejorará teniendo cada vez más autonomía de vuelo, e incluso podrás incorporarle sus propias armas.



Compañía **Capcom**
Programador **Airtight Games**
Género **Shooter**

Dark Void

A LA VENTA EL 22 DE ENERO 2010

Volando hacia el triángulo de Las Bermudas

3 RAZONES PARA TENERLO

VUELAS CON UN JET PACK
Lo que le da una jugabilidad vertical poco vista.

TIENES ARMAS ORIGINALES
Unas son alien y otras inventadas por Tesla, como el lanzallamas eléctrico.

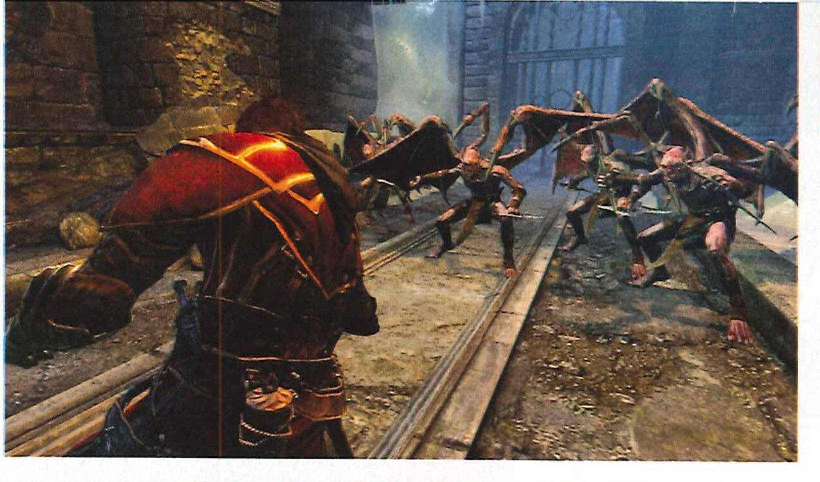
EL COMBATE AÉREO
Se integra con el terrestre con gran fluidez.

Jet pack. Quizá con esas dos palabras se dice todo sobre **Dark Void.** Aunque sólo estarás en el aire el 40 por ciento del juego, enfrentándote a naves alienígenas o a enemigos con sus propios propulsores. Pero incluso en las fases en las que tus oponentes tengan los pies (o las patas) en el suelo podrás utilizar el *jet pack* para dar grandes saltos que te permitan inutilizar su cobertura para atacarlos por detrás o desde arriba mientras caes. Incluso podrás quedarte parado en el aire y disparar desde esa posición que te da superioridad.

La historia que cuenta el título es interesante; poco se habla últimamente de las misteriosas desapariciones de barcos y aviones que se produjeron en el triángulo de Las Bermudas, sobre todo durante el siglo XX. **Dark Void** desarrolla su propia tesis: allí hay un «vacío» que transporta al protagonista, Will, y su avión a otra dimensión en la que un puñado de hombres, entre ellos el científico real Nikola Tesla, está bajo el yugo de una raza alienígena de la que intenta liberarse para volver. Tesla jugará un papel destacado como inventor de múltiples artefactos.

No es que visualmente **Dark Void** suponga una revolución, pero sí hay algunas animaciones que le confieren personalidad, como frenar en el aire y dar media vuelta de forma parecida a la de los nadadores, o los torpes movimientos de Will para mantener el equilibrio cuando empieza a volar.

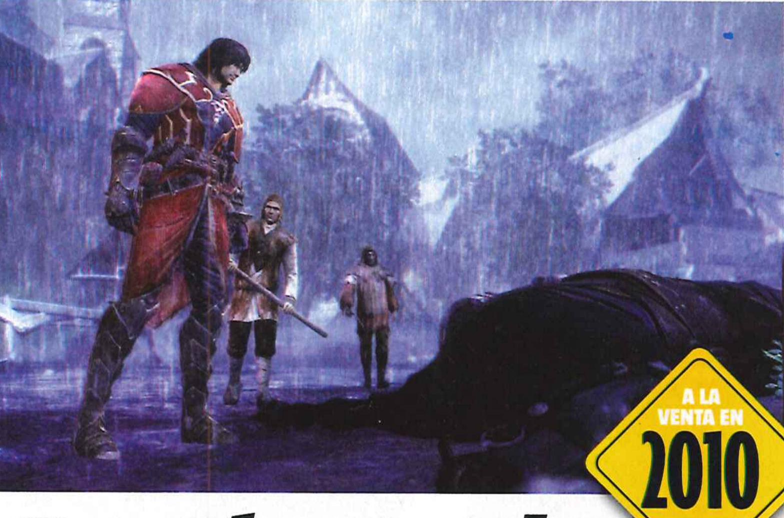
Si no fuera por el *jet pack* y la trama, el título podría pasar como un *shooter* más, sin «pena ni gloria», pero el triángulo de Las Bermudas tiene el atractivo de las historias decadentes y el propulsor aéreo -además de un homenaje a *Rocketeer*-, parece ofrecer suficientes variaciones jugables para hacerse adictivo. Además, ¡hay un lanzallamas eléctrico!







Compañía
Konami
Programador
Mercury Steam
Género
Arcade



A LA VENTA EN 2010

Castlevania
Lord Of Shadows

Sangre española para una saga mítica

Dos son los conceptos clave de este esperadísimo juego. La primera de ellas es «España», y es que su desarrollo está corriendo a cargo de los madrileños **Mercury Steam**, el equipo responsable de *Clive Barker's Jericho*. El segundo es «Hideo Kojima»; pues en efecto, el genio japonés también está inmerso en este proyecto asesorando a los programadores para que éstos consigan el resultado esperado.

Por lo que se ha podido ver hasta ahora, todo apunta a que ésta será una entrega que poco o nada tendrá que ver con las aparecidas en los últimos años para diferentes plataformas. ***Lord Of Shadows*** se trata de un *Castlevania* reinventado para que pueda ser apreciado tanto por jugadores veteranos como por jóvenes no familiarizados con la saga, pero que sin embargo lo están con otros títulos de acción actuales.

Lo que sí se está consiguiendo, desde luego, es un apartado técnico a la altura de lo que todos esperamos. Y por si esto fuera poco, ya se ha confirmado que la trama encerrará un misterio relacionado con... ¡la familia Belmont! Un guiño interesante hacia los *fans* talluditos.



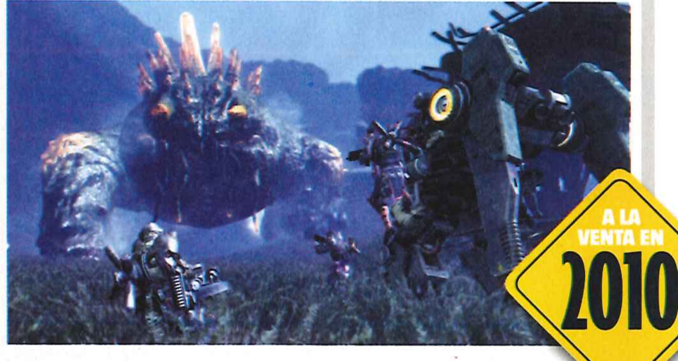
A LA VENTA EN FEBRERO 2010

Silent Hill
Shattered Memories



En 1999 el primer *Silent Hill* para **PSone** marcó todo un hito al generar en el jugador un miedo psicológico como nunca antes se había sentido en una consola. Ahora, más de una década después, **Konami** nos volverá a llevar a aquel mismo pueblo que ya visitamos en la piel del mismo protagonista: Harry Mason, quien deberá buscar a su hija desaparecida. Así pues, ***Shattered Memories*** mantendrá el mismo argumento del original pero con una perspectiva diferente, gracias a la cual lo hecho por nosotros provocará un desarrollo distinto de la historia. Será agradable pasar miedo una vez más.

Compañía
Konami
Programador
Climax St.
Género
Survival Horror



A LA VENTA EN 2010

Lost Planet 2

PS3

La secuela del título de acción más fresco de **Capcom** ya está a punto de salir del horno. Ahora, sin embargo, lo de «fresco» será más moderado, ya que en esta ocasión abandonaremos los escenarios helados para adentrarnos en terrenos selváticos de todo tipo, desiertos y en definitiva, localizaciones para poder disparar en mangas de camisa.

Como es de esperar, ***Lost PLanet 2*** incluirá una Campaña intensa e interesante, con muchos monstruos alienígenas esperando tu paso para hacerse la merienda. Pero si en algo va a destacar esta segunda entrega, será en su Multijugador. A los modos que ya vimos en el primer juego se suma ahora un Cooperativo en el que hasta cuatro jugadores tendrán que cumplir objetivos comunes.

Compañía
Capcom
Programador
Capcom
Género
Acción



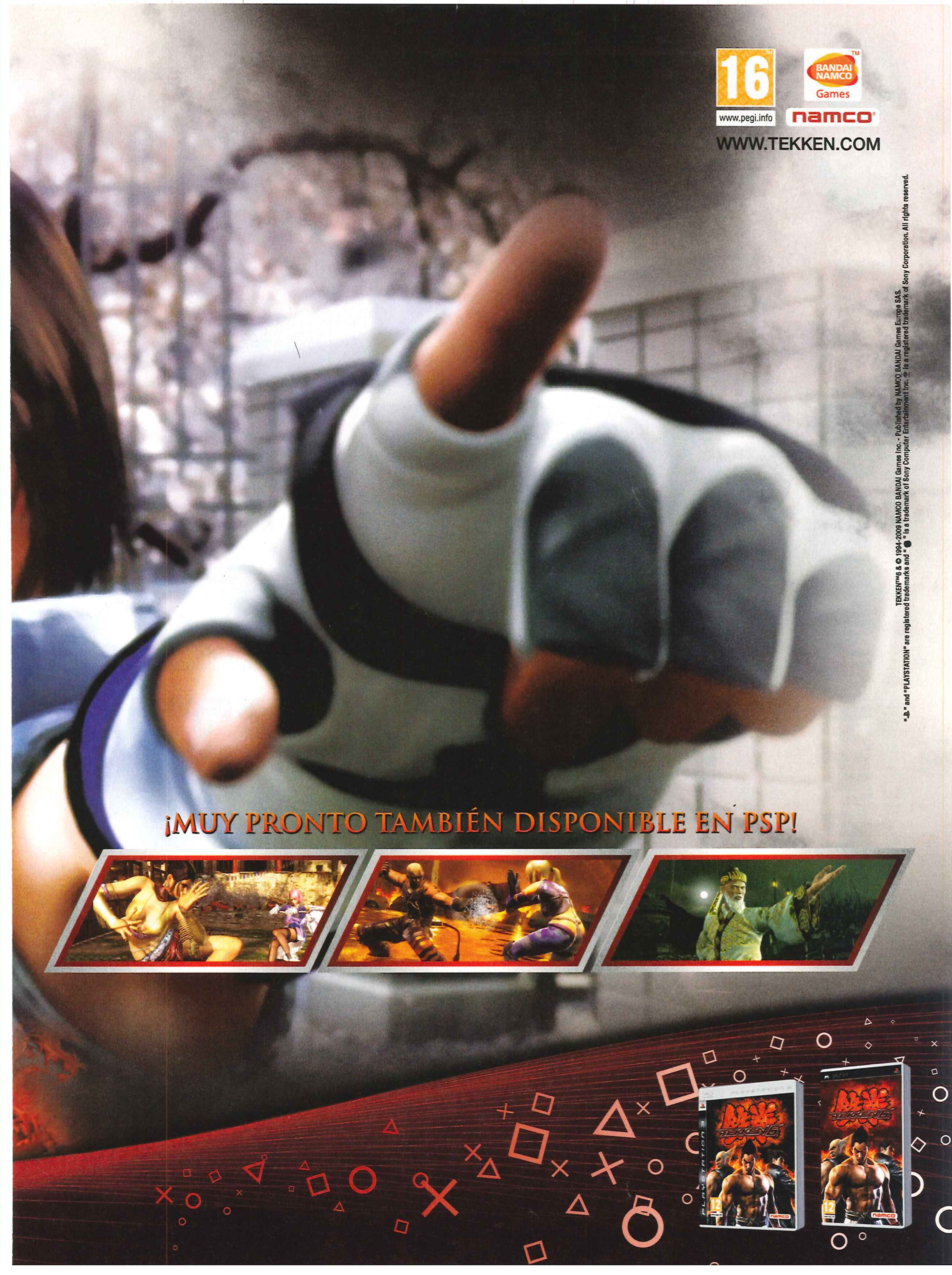
¡SIEMPRE HAY UNA RAZÓN PARA LUCHAR!



- GRÁFICOS EN ALTA DEFINICIÓN Y ANIMACIONES 3D
- MÁS DE 40 LUCHADORES ÚNICOS Y ARTES MARCIALES
- COMPITE Y COMBATE ONLINE
- NUEVO MODO DE JUEGO DE ACCIÓN
- POSIBILIDADES INFINITAS DE PERSONALIZAR TU PERSONAJE
- ENTORNOS DINÁMICOS INTERACTIVOS Y DESTRUIBLES






16
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
namco
WWW.TEKKEN.COM
TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. - Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS.
" " and "PLAYSTATION" are registered trademarks and " " is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
¡MUY PRONTO TAMBIÉN DISPONIBLE EN PSP!
TEKKEN 6
TEKKEN 6





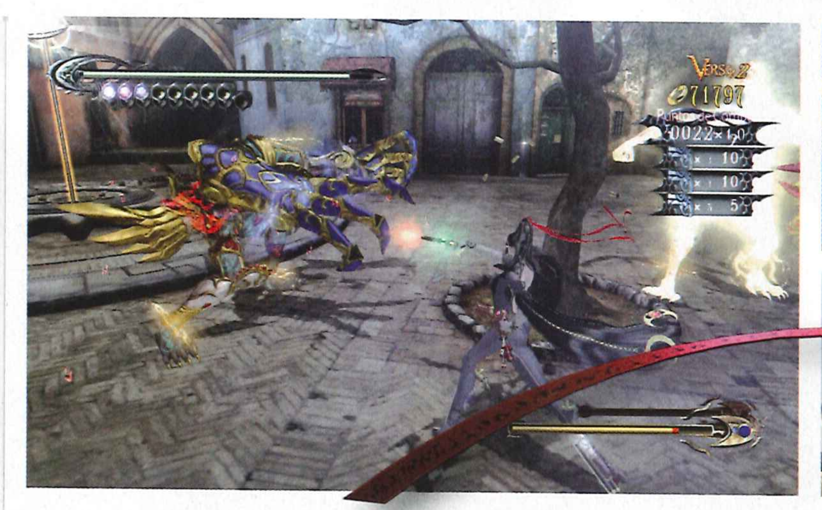
Equipa a Bayonetta con distintas armas, además de sus cuatro pistolas: una katana, un látigo, e incluso unas garras que despliegan ataques de fuego o electricidad.





Género
Arcade
Compañía
Sega
Desarrollador
Platinum Games/Sega
Distribuidor
Sega
Jugadores
On-line
Sí (Rankings)
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 € (Edición Normal)
79,95 € (Climax Edition)
sega.es/platinumgames/bayonetta

18







BAYONETTA

UNA BRUJA DE BANDERA PARA UN ARCADE MAGISTRAL

God Hand, *Mad World*, *Viewtiful Joe*... hace ya tiempo que los componentes del extinto estudio **Clover** de **Capcom** (reunidos ahora bajo su propio sello, **Platinum Games**) descubrieron en el humor el lubricante perfecto para liberar al género de acción de la herrumbre y la pomposidad que lo envuelven desde hace años. ¿Cómo revolucionar un género que parece agotado? ¿Cómo tomarse en serio a unos personajes capaces de enfrentarse a enemigos del tamaño de montañas? Mejor echémonos unas risas y explotemos al máximo los clichés; hagamos un homenaje a todo lo que nos ha hecho felices (el anime, los cómics, las pelis de serie B...) y acompañemos todo eso con acción vertiginosa, jefazos difíciles de olvidar y unos gráficos capaces de asombrar a unos jugadores que parecen estar de vuelta de todo. ***Bayonetta*** es la máxima expresión de esa filosofía: una bomba enfundada en cuero que hereda lo mejor de los *Devil May Cry* (de hecho, el juego es obra de Hideki Kamiya, el «padre» de Dante) y el desparpajo y humor de *God Hand*. El prólogo jugable, en el que asistimos a una monumental batalla de dos brujas contra ángeles y un engendro del tamaño de un chalet de 5 pisos, es el punto de partida a un inolvidable viaje repleto de acción y risas, erotismo chusco y todo tipo de excesos gráficos.

LA ALTERNATIVA



GOD HAND. Un beat'em-up tan chiflado como Bayonetta, de lo mejorcito que ha dado PS2 en años.

LOS ÁNGELES DE MACHÍN NO ERAN ASÍ...

En la guerra entre el Cielo (*Paradiso*) y el Infierno, nosotros tomaremos partido por los poderes oscuros, enfrentándonos a criaturas tan celestiales como grotescas, que frivolizan con la estética clásica de la escuela griega y la tradición judeocristiana. ¿Las herramientas para devolverles con »



¿SABÍAS QUE...

Los nombres de las cuatro pistolas que usa Bayonetta durante el juego, Parsley, Sage, Rosemary y Thyme (Perejil, Salvia, Romero y Tomillo), están tomadas de la letra de The Scarborough Fair, un clásico del folk anglosajón.

UN MÁSTER EN TORTURAS

Rellena las orbes mágicas (mediante ataques y hábiles fintas) y podrás torturar a un enemigo. El repertorio es tan cruel como variado: guillotinas, ahorcamientos, iron maidens e incluso un potro de lo más sexy.







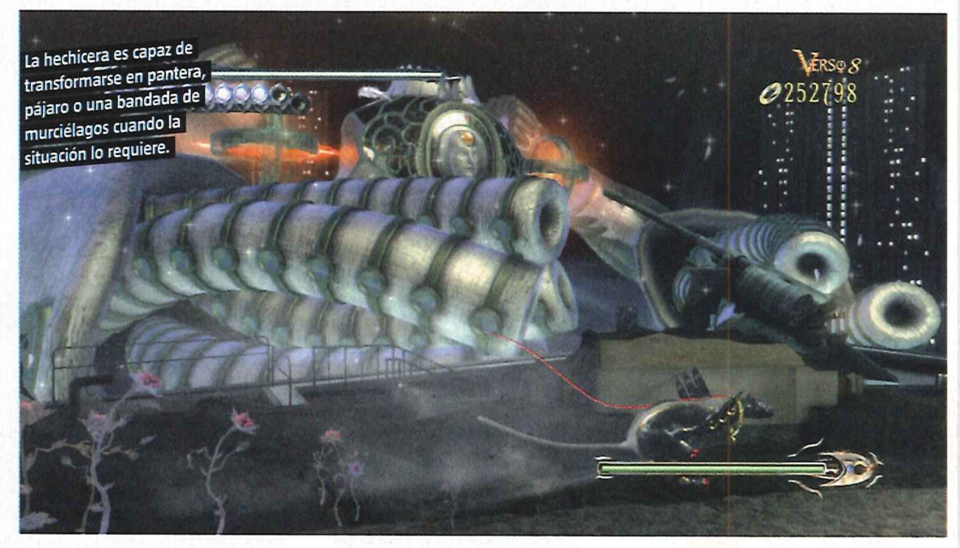
Bayonetta no deja títere con cabeza. Hasta se ríen del héroe de Assassin's Creed al presentar a Luka por primera vez.

GOMORRAH: GORE POR LOS PELOS

Este demonio, que cobra vida a través de la extensa masa capilar de Bayonetta, es el encargado de dar el golpe de gracia a cada jefazo del juego, disparando las pulsaciones del jugador no sólo con sus «fatalities» (cada vez más imaginativos y crueles), sino porque deja a la bruja prácticamente en cueros.







La hechicera es capaz de transformarse en pantera, pájaro o una bandada de murciélagos cuando la situación lo requiere.

» el Creador? Cuatro pistolas enfundadas en las manos y tobillos de Bayonetta, la hechicera de curvas de infarto y agilidad sobrehumana. Mientras ejecuta un delirante *ballet* atestado de balas, sangre y violencia gratuita, Bayonetta irá desplumando a las fuerzas angélicas con katanas, látigos y hechizos. Capaz de transformarse en pantera y murciélagos, la hechicera cuenta además con la ayuda de Gomorrah, un ente demoníaco que toma forma, a costa de dejar a Bayonetta en cueros, a tiempo de ejecutar (cada vez de forma más espectacular y grotesca) a cada jefazo celestial que se cruce en su camino. Esa mezcla de erotismo gratuito y violencia desmadrada, unida a golpes geniales que van desde homenajes al legado **Sega** a convertir la Puerta del Infierno en un garito de música *jazz* en el que comprar armas, hacen de ***Bayonetta*** la joya que es. A nivel técnico es brillante. Puede que el *frame rate* falle un poco en los niveles iniciales, y algunas texturas de los escenarios son mejorables, pero el panteón de jefes finales no tiene parangón con ningún otro título de **PS3**: la animación de ***Bayonetta*** es exquisita y la mecánica del juego es tan vertiginosa como adictiva.

BAJO EL HECHIZO DE BAYONETTA

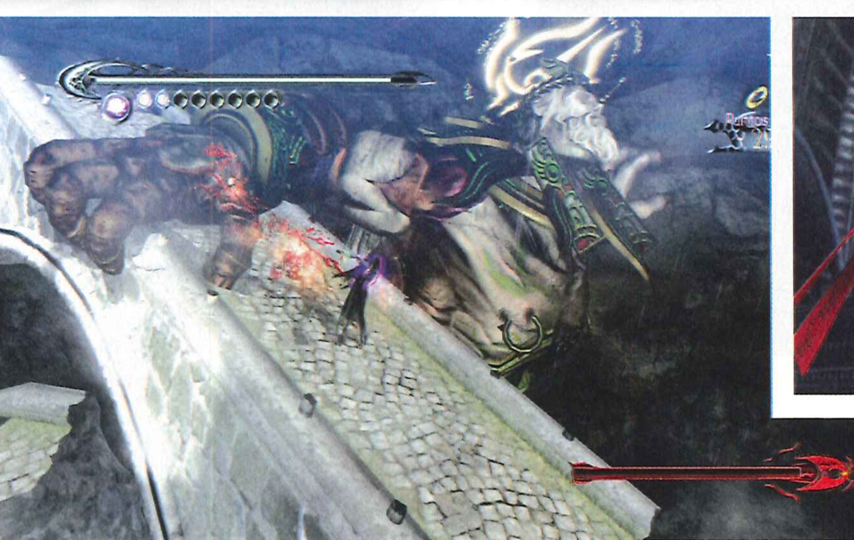
Culminar los 18 capítulos lleva más de 8 horas incluso en los niveles más bajos de dificultad, aunque el desafío (y las recompensas) aumenta considerablemente a partir del nivel Normal, necesario para poder desbloquear los múltiples -y picarones- trajes que puede vestir Bayonetta. Cada nueva habilidad desbloqueada, cada nuevo golpe que aprendemos no sólo multiplica nuestra puntuación, sino que nos acerca más a un estado de trance que nos permite movernos por la pantalla a »

LA MEZCLA DE EROTISMO GRATUITO Y VIOLENCIA DESMADRADA HACEN DE BAYONETTA LA JOYA QUE ES



Y POR DIEZ EURICOS MÁS, TODO ESTO...

Bautizada como Climax Edition, la edición especial de Bayonetta incluirá, junto al juego, un CD con la BSO, un libro de arte y, reservándola en tiendas específicas, podrás llevarte a casa la reproducción de una de sus pistolas.





Un desfile de jefazos cada vez más gigantescos y delirantes. Como un cruce entre la escultura de Miguel Ángel y la Nueva Carne de Clive Barker.

Desde su garito construido en las Puertas del Infierno, Rodin te proveerá de armas, ítems y nuevas habilidades, a cambio de los halos de los querubines muertos.











Platinum Games rinde homenaje a Sega en uno de los niveles, que recrea -tanto en la música como en la mecánica y los controles- aquel mito recreativo de los 80 llamado Space Harrier.

DESBLOQUEA, QUE NO HAY POCO

Incluso después de haber dado fin al prólogo, los 16 capítulos y el epílogo, queda mucha vida en Bayonetta. Te espera un nutrido apartado de extras con modelos en 3D, bocetos, un jukebox con música, un videoclip tronchante y trajes, muchos trajes para desbloquear, que podrás comprar en el garito de Rodin.







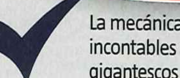
» una velocidad endiablada, esquivando enemigos, ralentizando la acción, ejecutando torturas y encadenando *combos* terrestres y aéreos, mientras vamos resolviendo el *puzzle* del misterioso pasado de Bayonetta. Una aventura en la que no todo el mundo es lo que parece a simple vista, y cada escenario y cada jefazo va sorprendiendo cada vez más, capítulo tras capítulo. Prepárate para surcar una autopista en moto, acompañado de la música de *OutRun* y *AfterBurner*, o cabalgar en un misil con una mecánica heredada de *Space Harrier*. Jugando a ***Bayonetta***, uno tiene la impresión de que Kamiya y sus compañeros de **Platinum Games** han estado años soñando con trabajar para **Sega**, y ahora que tienen la oportunidad, rinden homenaje a Hiroshi «Hiro» Kawaguchi, el autor de la inmortal *Magical Sound Shower*, dentro de una banda sonora tan chiflada como el juego (nunca nos acostumbraremos a esa versión de *Fly Me To The Moon*). Por no hablar de la fanfarria a lo *Ángeles de Charlie* que suena cuando Bayonetta y Jeanne despliegan juntas sus artes -y su explosiva anatomía- en pantalla.

Hacía mucho tiempo que un servidor no disfrutaba (y se reía) tanto con un juego de acción en 3ª persona. Y parece que no soy el único. La prensa japonesa, americana y europea se deshace en elogios hacia ***Bayonetta***, y para cuando leáis estas líneas, vosotros mismos ya habréis caído bajo su hechizo gracias a la *demo* jugable. Machacar los botones del *DualShock 3* y reír a carcajadas no es incompatible. En **Platinum Games** lo saben bien, y por eso nos hacen felices con obras maestras como éstas. **Sega** hará bien en atarles durante cuatro juegos más. En **Capcom** los dejaron escapar... y no han dejado de arrepentirse ni un solo día.



¡QUE VIVA EL HUMOR COCHINOTE!

El humor cafre de God Hand no es nada comparado con lo que te espera en Bayonetta. Desde un ángel bautizado como Gozo (y que se presenta tocándose íntimamente) a planos de cámara definitivamente chuscos y sensuales bailes con una lanza a modo de barra fija. Por no hablar de la tortura del potro...



La mecánica, furiosa y trepidante. Sus incontables golpes de humor. Los jefazos, tan gigantescos como surrealistas. La música.



A pesar de ser deslumbrante, la versión PS3 podría haber mejorado algunas texturas y pulido ciertos bajones del frame rate.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Jefazos inmensos. Una heroína que quita el hipo. Aún con fallos mejorables, el espectáculo es impresionante.	Una BSO tan chiflada como el juego. Espera a oír su versión de Fly Me To The Moon. Tremenda.	Imagina un Devil May Cry, pero aún mas pulido, vertiginoso y accesible. No podrás parar de matar ángeles.	Incluso en el modo más fácil, no llegarás al final antes de 8 ó 9 horas. Cantidad de misiones extra y trajes.	Rankings de puntuación y nada más. Habrá que ver si Sega pone en circulación más trajes extra...	Dual shock 3 y gráficos a 1080p. Como ya hemos dicho, podrían haber mejorado algunos gráficos.	Una cóctel de humor y acción que entra como el agua y aturde como el benzeno. Demoledor.
9,3	9,4	9,6	9,3	-	8,8	9,5


3
www.pegi.info
pspinyourhands.com
SONY
GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
SELECT
START
800 COCHES CON LOS QUE SIEMPRE HAS SOÑADO.
35 CIRCUITOS QUE TE PONDRÁN A PRUEBA.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS.
Con Gran Turismo para PSP, tendrás la colección de coches que siempre soñaste. Podrás intercambiarlos con otros jugadores. Elige tus preferidos entre los mejores coches del mundo y condúcelos por circuitos increíblemente reales. Gran Turismo pone la más emocionante experiencia de conducción en tus manos.
El garaje de tus sueños en tu bolsillo.
www.gran-turismo.com
También disponible para tu PSPgo. Descárgatelo a través de PlayStation®Store.
PlayStation Portable
SONY
make.believe



Por primera vez en la saga, nuestro protagonista es capaz de nadar. Algo necesario para sobrevivir a las abundantes persecuciones de Venecia.

Género
Acción Aventura
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Ubisoft Montreal
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1743 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.assassinscreed.com
18

LA ALTERNATIVA

UNCHARTED 2. La mejor aventura del año, aunque su desarrollo es completamente lineal.

ASSASSIN'S CREED II

△ LA SAGA ○ MEJORA ✕ AL LLEGAR □ EL RENACIMIENTO



¿SABÍAS QUE...

Para crear los realistas escenarios del juego, el equipo de desarrollo ha utilizado más de diez mil imágenes actuales de las ciudades italianas.

Las habilidades de asesino van evolucionando con el paso de los siglos. Ezio puede acabar con dos objetivos al mismo tiempo.

TODO PARA EL PUEBLO. Desde la mansión del tío de Ezio podrás invertir tu dinero en reparar los negocios del pueblo. Éste, a cambio, te irá reportando mayores beneficios diarios según vaya desarrollándose.

El Renacimiento fue un movimiento que tuvo lugar en ciertos países europeos durante los siglos XV y XVI, y que dio lugar a la reactivación del interés por la cultura, las artes y las ciencias. En su momento, esta corriente supuso una enorme revolución, pues sirvió para revisar y actualizar muchas cuestiones concernientes al hombre y que aún hoy en día siguen vigentes.

Os contamos esto porque precisamente el Renacimiento ha sido el contexto elegido por **Ubisoft** para ubicar ***Assassin's Creed II***, una secuela en la que el equipo de desarrollo, al igual que los hombres del s.XV, ha repasado sus pilares básicos dando así lugar a un título que, siguiendo una estela similar al primero, ha sido replanteado en muchas facetas. Sin embargo, la principal sobre la que nos queremos detener no es una de ellas, aunque sí quizás sea la más importante del juego. Hablamos, cómo no, de sus alucinantes gráficos; posiblemente los mejores que hayamos visto en **PS3** y seguramente los más meritorios por poner ante nosotros, con suma excelencia, enormes ciudades que durante la aventura recorreremos de arriba a abajo. ¡Y qué ciudades, madre! ¡Qué recreación! Comprenderás lo que te estamos diciendo cuando a los quince minutos de empezar la historia te encuentres en el corazón de Florencia frente a la catedral de *Santa Maria del Fiore* con la colosal cúpula de Brunelleschi coronando el cielo de la capital toscana. Si además has tenido alguna vez la ocasión de visitar las localizaciones que aparecen en el juego (Florencia, *San Gimignano*, Venecia y El Vaticano) la sensación puede que te sobrecoja, ya que siguiendo el mismo camino que en la vida real puedes llegar a los puntos más famosos de todas ellas; desde el Puente de Rialto o el *Ponte Vecchio* hasta la *Plaza di la Signoria* o la de San Marcos.

JUGABILIDAD RENACENTISTA

Pero donde el juego ha sufrido un fuerte lavado de cara y donde las cosas han sido rediseñadas es en todo lo que afecta a la jugabilidad. La primera entrega fue duramente criticada desde muchos frentes a causa de su mecánica repetitiva y poco atrayente, y eso es precisamente lo que **Ubisoft Montreal** ha tratado de subsanar. ***Assassin's Creed II*** tiene un estilo mucho más narrativo que el primero, pues muestra bastantes secuencias de vídeo y posee un desarrollo más cinematográfico gracias a la utilización de un guión mucho más consistente. Esta característica hace, por consiguiente, mejorar el catálogo de misiones, que ahora son más variadas respecto a las »





Ezio puede realizar asesinatos en diferentes situaciones. Aquí le dice: ¡Vente al pajar, marinero!

Assassin's Creed II posee algunas escenas apasionantes como la huida de Florencia.



DESENFUNDA, ASESINO

A medida que vayas avanzando en la historia, Ezio logrará nuevas armas como una pistola para llevar oculta en el antebrazo. Resulta muy mortífera aunque algo lenta y ruidosa.



En esta imagen puedes ver la basílica de San Marcos en todo su esplendor. Con juegos así, las agencias de viajes van a cerrar.

que debía superar Altaïr. Nuestro nuevo protagonista, Ezio, se las verá con situaciones de todo tipo, las cuales pueden ir desde acabar con una persona determinada a tomar la ya mentada ciudadela de *San Gimignano* junto a un ejército formado por el Tío Mario y otros colegas de la hermandad.

Y hablando de Ezio, se nota que entre él y su antepasado han pasado unos trescientos años de evolución, pues estos se traducen en nuevas habilidades y armas capaces de dejar las del primer *Assassin's Creed* en el inventario de un «Todo a Cien». Nuestro asesino es ahora capaz, por ejemplo, de matar a dos personas al mismo tiempo con su cuchilla oculta, lo que resulta espectacular cuando se realiza cayendo desde lo alto. Además, su arsenal es mayor que antes gracias sobre todo a la ayuda del gran Leonardo da Vinci, quien dotará a Ezio de nuevas armas según éste le vaya entregando hojas ocultas del códice. La más novedosa de todas es sin duda la pistola, que te permitirá acabar con tus enemigos a distancia y con un riesgo más o menos moderado de ser detectado por los guardias. Prácticamente todas las armas son limitadas en cuanto a uso, pero cuando hagan falta más suministros allí estarán las tiendas, en las que podemos dejarnos la pasta para adquirir un mejor equipamiento o comprar *items* curativos.

Y es que, a diferencia del primer juego, el dinero tiene un papel importante en ***Assassin's Creed II*** (Ezio puede incluso saquear a sus víctimas), pues con él puedes contratar cortesanas o mercenarios para distraer a los guardias, e incluso hacer las veces de contable para recuperar la *Villa Auditore* a base de invertir capital en sus negocios y adornar la hacienda del Tío Mario con cuadros que podrás dedicarte a coleccionar visitando todas las tiendas del juego. Ah, ¡y el final es apoteósico!

Las cortesanas
Pueden ser contratadas, pero sólo para distraer a los guardias y para camuflarte, ¿eh?

EVALUACIÓN



Sus gráficos te van a quitar el hipo durante una buena temporada. Además, ha mejorado gracias a una mayor variedad en su desarrollo.



Sigue habiendo un poco de relleno en el catálogo de misiones. Su comienzo es algo falto de ritmo, aunque esto se soluciona según avanza.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los mejores de PS3 y lo más parecido a una máquina del tiempo que tendremos en nuestra vida.	Está totalmente doblado al castellano. Mención especial merece la voz de Juan Diego Botto como Da Vinci.	Mucho más fluido y heterogéneo que el primero. Las nuevas habilidades de Ezio ayudan a ello.	La historia principal dura unas 13 horas. Después puedes pasar varios días buscando todos los extras.	No incluye modos de juego On-line (una pena), pero sí diferentes ránkings.	Ciudades enormes y una suavidad extrema demuestran lo que, sabiendo, se puede hacer con una PS3.	Mantiene el estilo del primer Assassin's Creed pero se ha renovado para hacerlo más atrayente.
9,7	9,4	9,4	9,1	-	9,5	9,5



LEGO
ROCK BAND
FORMA LA MEJOR BANDA
DE ROCK DEL UNIVERSO
PASE AL BACKSTAGE
ELIGE TU INSTRUMENTO:
GUITARRA, BAJO, BATERÍA O MICRÓFONO
Y ¡DIVIÉRTETE CON TUS AMIGOS!
USA LA ENERGÍA DEL ROCK PARA GANAR LOS DESAFÍOS
PERSONALIZA TU BANDA DE ROCK
ELIGE LAS HABILIDADES PARA CADA CLASE DE JUGADOR
INCLUYE LOS MEJORES ÉXITOS...
BLINK 182 ALIENS EXIST
EUROPE THE FINAL COUNTDOWN
INCUBUS DIG
JACKSON 5 I WANT YOU BACK
PINK SO WHAT
QUEEN WE WILL ROCK YOU
Y ¡MUCHO MÁS!
PASE AL BACKSTAGE
XBOX 360
Wii
NINTENDO DS
7
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO DS
3
www.pegi.info
HARMONIX
GAMES
TT games
LEGO ROCK BAND video game (excluding LEGO assets) © 2009 Harmonix Music Systems, Inc. Nintendo DS sku developed by Backbone Entertainment. Xbox 360, ps3 and Wii skus developed by TT Games Publishing Ltd. Published by Warner Bros. Interactive Entertainment, a division of Warner Bros. Home Entertainment Inc. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. Uses Bink video. Copyrights © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Development tools and related technology provided under license from CRI Middleware, Inc. © 2009 CRI Middleware, Inc. All rigths reserved. Harmonix, Rock Band and all related titles and logos are trademarks of Harmonix Music Systems, Inc. an MTV Networks company. MTV: Music Television, MTV Games and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacon International Inc. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2009 The LEGO Group. Backbone and the Backbone logo are trademarks of Backbone Entertainment, a Foundation 9 Emtertainment Company. " " and "PLAYSTATION" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. LEGO® Rock Band™ is compatible with all Rock Band™ controllers and most Guitar Hero® and authorised third party instrument controllers and microphones. "Guitar Hero" is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s09)
LEGO® Rock Band™ is compatible with all Rock Band™ controllers and most Guitar Hero® and authorized thrid party instrumetn controllers and microphones.





Aprender a controlar algunos de los nuevos personajes, como Leo, te llevará una buena cantidad de horas de práctica.

¿SABÍAS QUE...

Al carecer la versión PSP de modo Campaña, los personajes Alyssa y Lars tendrán un final completamente diferente en la versión portátil.





Género
Beat'em-up
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Namco
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores

On-line
No
Texto
Castellano
Grabar Partida
128 KB
P.V.P. Recomendado
39,95€
www.tekken.com/
16





TEKKEN 6



EL REY DEL PUÑO DE HIERRO EN TUS MANOS

Dos años después de la aparición de la versión recreativa de ***Tekken 6***, era de esperar que **PlayStation 3** tuviera una conversión digna y, como mínimo, igualase a la *coin-op* original (no es para menos, ya que el *hardware* en ambos casos es prácticamente idéntico). Lo que no podíamos imaginar es que un juego que funciona bajo un sistema similar a **PS3** pudiera llegar a ofrecer una experiencia similar en su versión portátil. **Namco** ya nos había preparado con las versiones de *Tekken 5* y *Soul Calibur*, pero no hemos podido evitar sorprendernos con la calidad de su nueva conversión para la portátil de **Sony**. Todo lo que ha hecho de ***Tekken 6*** uno de los juegos de lucha del año está ahí: todos los personajes de la saga, escenarios interactivos, compra de objetos y personalización de los personajes, prólogos con ilustraciones y finales en formato de vídeo para cada luchador... Lo único que echarán en falta los que hayan probado la versión para **PS3** es el modo Campaña, que por motivos de espacio ha tenido que quedarse fuera.

Aunque en términos técnicos la versión de **PSP** es muy inferior a la original, su resolución, el exquisito tratamiento del color y la iluminación y, sobre todo, la rapidísima y estable tasa de refresco con la que se muestran sus gráficos (60 fotogramas por segundo) hacen que la experiencia visual sea prácticamente idéntica a la experimentada con la versión para **PS3**. Por muy bien que pinten las capturas que aquí os mostramos, el juego en movimiento es mucho más espectacular. Siguiendo con términos técnicos, tenemos que destacar el eficiente sistema de cargas del juego y la posibilidad de instalar algunos datos del juego en la *Memory Stick*, para acelerar aún más la transición entre apartados del menú o diferentes combates.

Si bien la versión para **PS3** incluía algunas opciones exclusivas como el mencionado modo Campaña, el ***Tekken 6*** para **PSP** también aporta alguna que otra novedad al conjunto de posibilidades del título de **Namco**. La más importante, aunque en un principio no lo parezca, es la opción Fiebre del Oro, en la que conseguiremos dinero (para posteriormente invertirlo en trajes y accesorios) con cada ataque encajado por el oponente; la gracia es que hacer *combos* nos dará más beneficios, al igual que variar nuestros ataques y combinaciones, algo que nos empujará a aprender todos y cada uno de los golpes de los personajes.

Sin ninguna duda, El Rey del Puño de Hierro también se ha convertido en el rey indiscutible de la lucha portátil.

LA ALTERNATIVA



SF ALPHA 3 MAX. Tiene unos añitos, pero es el mejor beat'em-up 2D para PSP.







El hardware de PSP da incluso para mostrar en pantalla gigantescos personajes como Azazel (jefe final) o el robot Nancy-MI847J de la fase de bonus.







EXTRAS Y NOVEDADES

Uno de los elementos «clave» de la versión para PS3 era la posibilidad de personalizar nuestro personaje, algo que se encuentra intacto en la versión para PSP. Modos como Fiebre del Oro y la posibilidad de crear y compartir nuestros datos Ghost completan la oferta en la portátil.



EVALUACIÓN



Las diferencias entre la versión original y la de PSP se difuminan gracias a la gran calidad de la conversión para portátil. Su control es genial, aporta novedades y gráficamente es espectacular.

✗ Incomprensiblemente, Namco aún no se ha decidido a incluir un modo On-line en formato infraestructura para sus títulos de lucha desarrollados en la portátil de Sony.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
La versión para PSP del juego se pone a la altura de la de PS3, no en resolución, pero sí en vistosidad.	La genial banda sonora electrónica del Tekken 6 original se encuentra intacta en esta versión portátil.	El control es idéntico al del Tekken 6 original, incluso jugando con el pad «durillo» de las primeras versiones de PSP.	No incluye modo Campaña, pero sacar todos los finales y perfeccionar tu Ghost te llevará horas.	Incluye opciones ad hoc y, si lo deseas, podrás crear y compartir tus datos Ghost con otros usuarios del juego.	Gráficos, jugabilidad, opciones, personajes... Es el juego de lucha perfecto para PSP.
9,5	9,2	9,4	9,1	9,2	9,4









Género
Plataformas Creativo
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
SCEE Studio Cambridge
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores

On-line
Sí (Niveles)
Texto
Castellano
Grabar Partida
12 MB
P.V.P. Recomendado
39,99€ (UMD)
36,99€ (Descarga)
littlebigplanet.com

7





LITTLE BIG PLANET

JUEGA CREA Y COMPARTE EN TU PSP

Hace poco más de un año *Sackboy* irrumpió en nuestras vidas en formato **PlayStation 3**. Los acomodados cimientos del panorama lúdico se sacudieron y los usuarios de todo el planeta se dieron cuenta de que estábamos ante algo muy grande, quizá demasiado. ***Little Big Planet*** se adelantó a su tiempo, se adelantó a todo. A día de hoy, hay más de un millón de niveles creados por jugadores de todo el mundo gracias a un legado que, pese a la admiración y veneración recibidas, sólo el paso del tiempo situará donde se merece. El concepto y grandiosidad de **Media Molecule** es quizá demasiado grande para ser comprendido con facilidad. Pues bien, si enorme fue su aparición en **PS3**, mayor mérito tiene compactar sus infinitas cualidades en **PSP**. **SCEE Studio Cambridge**, bajo la supervisión y ayuda de los creadores primigenios, ha sido capaz de trasladar las virtudes del original a un formato portátil. Podríamos comenzar con el simpático y necesario tutorial en perfecto castellano o los más de 30 niveles del modo Historia inspirados en siete emblemáticas localizaciones de los cinco continentes (Antípodas, Oriente, Bazar, Arenas Doradas, Carrera Alpina, Ciudad Oropel y Carnaval). Sólo con esto ***LBP*** ya merecería la pena como mejor juego de plataformas, aunque no excesivamente largo, pero con grandes cotas de rejugabilidad en cada uno de los niveles gracias a la gran cantidad de secretos/pegatinas por conseguir y la adicción que generan sus minijuegos. Pero nos dejaríamos lo más importante y lo que hace de él un título casi perfecto e infinito: la posibilidad de descargarnos niveles creados por otros usuarios y elaborar los nuestros de forma fácil, sencilla y bastante intuitiva gracias a su completo y potente editor. Podremos empezar con un escenario ya existente y modificarlo a nuestro antojo, o gestar uno desde cero. Si eres un usuario de **PSP** con un mínimo de inquietudes artísticas y creativas, se convertirá en tu compañero de viaje durante los próximos meses. ***LBP*** en su versión portátil mantiene un apartado gráfico notable, unas leyes físicas perfectamente implementadas, una arquitectura y desarrollo en los niveles del modo principal absolutamente válidos, y una imaginación desbordante. Recorrer esta treintena de ingeniosos y coloristas escenarios con nuestro *Sackboy*, totalmente personalizable, es una auténtica delicia, al igual que escuchar su enloquecida y altisonante banda sonora. Pero insisto, esto es sólo un pequeño grano de arena en ese cálido y acogedor desierto de jugabilidad eterna que representa el concepto de **Media Molecule**. Antes podías disfrutar con él frente a la televisión de tu casa, ahora puedes jugar, crear y compartir allá donde tú quieras, tan sólo te hace falta una **PSP** y un poquito de imaginación.

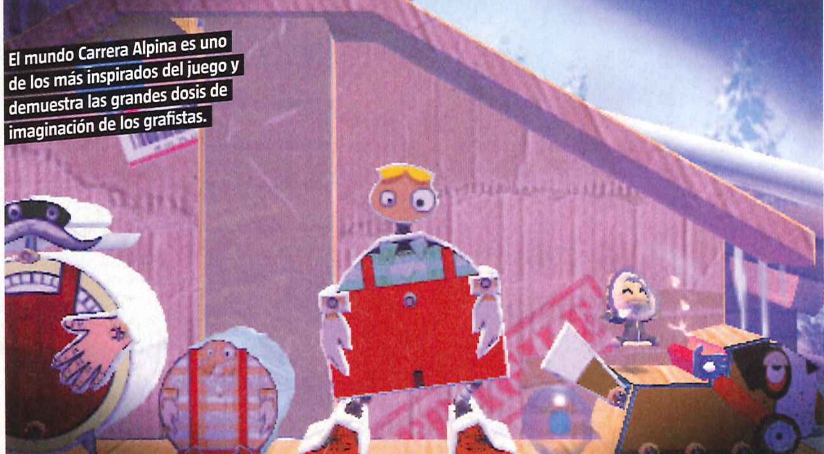




LITTLE BIG PLANET. Si quieres disfrutarlo a lo grande, prueba la versión PS3.







El mundo Carrera Alpina es uno de los más inspirados del juego y demuestra las grandes dosis de imaginación de los grafistas.



Algunos minijuegos de LBP son tan adictivos como difíciles. El de Golazos Brasileños del mundo Carnaval es uno de los más complicaditos.



Desde el mapa principal del modo Historia accederemos a todos los niveles del juego y minijuegos de LBP.

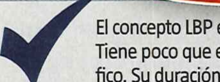
Los improvisados y divertidos vehículos vuelven a hacer acto de presencia. Nos siguen pareciendo los momentos más intensos.

¡UN JUEGO DE PLATAFORMAS INFINITO!

Además de poseer un potente e intuitivo editor para elaborar tus niveles a partir de los ya existentes, o partiendo de cero y compartirlos, también podrás descargarte las obras de los demás usuarios. La Comunidad Luna pronto se convertirá en un universo de diversión y creaciones infinitas.



EVALUACIÓN



El concepto LBP es perfecto, te permite jugar, crear y compartir. Tiene poco que envidiar a su hermana mayor en el apartado gráfico. Su duración, gracias a la Comunidad de usuarios creadores.



El modo Historia se hace corto y no permite la participación simultánea de varios jugadores. El control de Sackboy es un poquito menos preciso que en PS3 y el editor es algo más sencillo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABLIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
El diseño de Sackboy y los niveles del modo Historia son un prodigio de imaginación y buen hacer.	Tutoriales en castellano y una colección de melodías enloquecidas perfectas para su desarrollo.	Adictivo y rejugable como pocos. Visitarás todos sus niveles varias veces para conseguir todos los secretos.	Tardarás poco en acabarlo, pero si contamos con las creaciones de cientos de miles de usuarios...	Es una pena no poder disfrutar los niveles acompañados de más Sackboys.	Gran conversión del original y heredero de sus mayores virtudes. Tu PSP lo agradecerá.
9,2	9,1	9,2	9,6	-	9,2

TEST

PS3

Aunque nuestro objetivo es pasar desapercibido a ojos de los alemanes, en ocasiones nos veremos envueltos en jolgorios pirotécnicos de calibre XXL.

Género
Acción/ Aventura
Compañía
EA Games
Desarrollador
Pandemic studios
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
Sí (descarga)
Texto-doblaje
Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4012 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95€
www.pandemicstudios.com/thesaboteur

18

THE SABOTEUR

LAMENTARÁS HABER CATEADO EL INGLÉS

No nos hemos convertido en tu pepito grillo estudiantil. Nos importa poco tu pasado académico, pero necesitarás estar muy ducho en la lengua de Shakespeare para enfrentarte al último juego (nunca mejor dicho) de **Pandemic Studios**. En una apuesta tan sorprendente como equivocada, **Electronic Arts** ha decidido no localizar ***The Saboteur*** en castellano. Ni siquiera los textos. ¿Cómo se digiere esto? Estábamos acostumbrados a un trato similar por parte de compañías menores, o tratándose de RPG ignotos, pero no de manos de **EA**, sobre todo si hablamos de un *Sandbox* tan divertido y espectacular como ***The Saboteur***.

¿Nuestro consejo? Activa los subtítulos en inglés y ten a mano el diccionario *Collins* para disfrutar como se merece de las andanzas de Sean Devlin, un antiguo piloto de carreras, convertido en el azote de las fuerzas de ocupación nazis en el París de la IIGM. Socarrón y robusto como un toro de Guisando, Sean ha jurado hacer la puñeta a los alemanes y, para ello, saboteará todo tipo de instalaciones, trepará por fachadas, saltará de tejado en tejado, usará todo tipo de armas y entablará relaciones con la Resistencia Francesa, la Inteligencia Británica y un maquis español (el encargado de suministrarle armas y papeles falsos).

The Saboteur despliega una mecánica fiel a los dictados del género *Sandbox*: escenarios abiertos (en este caso, un París y una campiña francesa recreados con un mimo encomiable), misiones principales y secundarias, y toda la libertad del mundo para hacer el cafre. **Pandemic** explota a fondo los clichés del cine y los cómics bélicos, y nos presenta a unos nazis tan malvados como caricaturescos (no falta el rubio «fascistoide» y la teutona de uniforme reventón), a los que podremos dar matarile desde la distancia -con todo tipo de armas de fuego- o de forma artesanal -coscorrón y tentenfieso- para, de esa forma, poder utilizar sus uniformes y así camuflarnos entre el resto de tropas alemanas (aunque ojito con los suspicaces fulanos de la SS).

DIVERTIDO Y BRILLANTE A NIVEL TÉCNICO, ES EL CANTO DEL CISNE DE PANDEMIC

DEVUELVE EL COLOR A UN PARÍS GRIS

La estética del juego, deudora de películas como *Sin City*, combina el blanco y negro con toques de color (el rojo de las esvásticas, la luz amarilla que se filtra por las ventanas de los edificios...), indicándonos el grado de opresión que las fuerzas alemanas causan en cada zona del mapeado. El progresivo éxito de Sean en su carrera de saboteador irá devolviendo el color a París, lo que nos proporcionará un mayor apoyo por parte de la Resistencia.

The Saboteur es el canto del cisne de **Pandemic** (el estudio cerró sus puertas el pasado noviembre), y resume a la perfección lo que ha sido la carrera de este grupo de desarrollo. Sus juegos siempre nos han divertido (y mucho), e impresionado por su factura técnica. A pesar de la barrera del idioma, ***The Saboteur*** no es una excepción.

LA ALTERNATIVA

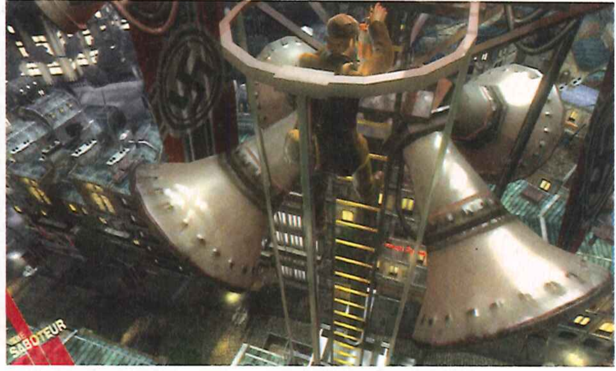


MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES. El anterior Sandbox de Pandemic nos sigue chiflando.

Por Nemesis



Aunque la tentación de coser a tiros a los nazis es grande, en ocasiones es mejor zurrarles, para no manchar de sangre el uniforme que luego utilizaremos.



Como su propio título indica, la principal ocupación de Sean durante el juego será sabotear las instalaciones alemanas. Claro que también encontrará tiempo para participar en carreras de bólidos de la época (el prólogo, genial, es un claro ejemplo).

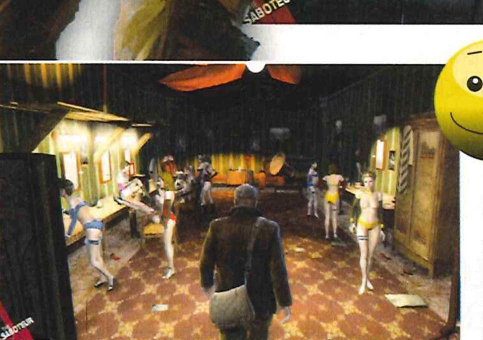


¿SABÍAS QUE...

Sean está basado en un personaje real? W. Grover-Williams, antiguo piloto de carreras, ejerció de espía y saboteador hasta que los nazis le trincaron.







¡SACANDO PECHO!

Junto al juego se incluye un código (The Midnight Show) que quita la ya de por sí escasa censura del juego y nos abre nuevos escondites en París.

¡ADIEU, PANDEMIC!

Este estudio, que nos brindó en el pasado títulos del calibre de Destroy All Humans! y las dos entregas de Mercenaries, pasó a mejor vida el pasado noviembre. Parte de sus componentes han sido absorbidos por EALA para el desarrollo de Mercs Inc.

EVALUACIÓN

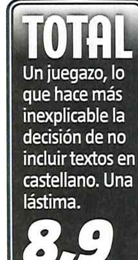


El prólogo, y su carrera de bólidos. La estética, combinando blanco y negro con toques de color. Los nazis de opereta. El código picantón.



La inexplicable decisión de no localizar al castellano ni los textos. Lo podríamos esperar de un RPG coreano, pero no de un título de EA.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
La estupenda recreación de París, potenciada por ese hermoso toque Noir con ciertas dosis de color.	Buena BSO, aunque la decisión de dejar voces (y textos) en inglés es inexcusable. Ni que estuviéramos en 1995.	Imposible no enamorarse de una mecánica que te deja tanta libertad para hacer el cafre.	Como todos los Sandbox, tardarás en descubrir todos los secretos de París y alrededores.	Salvo el código picantón para ver los pectorales de las mozas, no hay mayor uso del On-line.	Técnicamente no tenemos queja, pero la decisión en un BD de no incluir voces en castellano es tremenda.
9,1	7,0	8,8	8,7	-	7,0



TOTAL

Un juegazo, lo que hace más inexplicable la decisión de no incluir textos en castellano. Una lástima.

8,9

TEST

PS3

Para no perderte en Pandora, consulta el mapa que aparece en pantalla. En él, además, están indicados los objetivos a cumplir.

SI QUIERES SABER TODO SOBRE LA PELÍ VE A LA PÁGINA 121

Género
Acción
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Ubisoft
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (2.610 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
79,95 € (Ed. Coleccionista)
www.ubi.com/es
12

JAMES CAMERON'S AVATAR EL VIDEOJUEGO

UNA APUESTA MUY AMBICIOSA PARA LOS TIEMPOS QUE CORREN

Teniendo en cuenta que el punto fuerte de ***Avatar*** sólo lo podrán disfrutar aquellos que tengan una TV con tecnología 3D Full HD, ***Avatar: El Videojuego*** se consagra como un juego ambicioso que no logra satisfacer las ambiciones de los usuarios; ambiciones que se basan en ver algo diferente, deslumbrantemente casi real... ambiciones que, por otro lado, ya se han visto saciadas gracias a la virtuosidad gráfica de juegos como *Uncharted 2* o *Assassin's Creed 2*. ***Avatar*** cuenta con función 3D estereoscópica, sí, pero sólo muy pocos privilegiados podrán regocijarse de tan magnífica experiencia. Así que, gráficamente ha de ser analizado en visión normal, pues es como la gran mayoría de los que opten por su adquisición estas navidades lo jugarán. A simple vista, nada más comenzar la aventura, posiblemente tu cabeza se moverá haciendo un gesto de aceptación, pues Pandora se muestra como el de la película... vasta vegetación, con localizaciones realmente hermosas, personajes de tamaño y diseño correcto, y un *engine* a priori suave que no se inmuta ante la aglomeración de personajes en pantalla. Pero según avances y te encuentres en misiones más complejas, como pilotando un helicóptero o surcando los cielos a lomos de un dragón, tu cabeza se moverá haciendo un gesto de desaprobación al ver que el motor gráfico no es tan suave como al principio. Y ese gesto de desaprobación pasará a ser de auténtico cabreo cuando en más de una ocasión tu personaje se quede atrapado en el escenario y tengas que apagar la consola para tener que empezar desde el último punto de control.

FUNCIÓN ESTEREOSCÓPICA 3D... ¿PERO QUIÉN TIENE UNA TELE 3D FULL HD?

¿RDA O AVATAR?

El desarrollo de la aventura no es exactamente fiel al desarrollo argumental de la película, pues el jugador no tomará el control de Jake Sully, el prota del filme, sino de un soldado de la Organización RDA -a elegir entre varios disponibles-, cuya misión es conquistar Pandora abatiendo a sus habitantes y construyendo, y moviendo, unidades por los territorios. O bien, como Avatar (un híbrido de tu ADN y el de la especie indígena de Pandora, los *Na'vis*) para recuperar el planeta de los invasores humanos. ¿Humano o Avatar? Es una decisión que deberás tomar llegado a un punto de la historia. Cada uno posee unas habilidades y armas diferentes pero, sinceramente, es mucho más interesante y divertido jugar como Avatar; sus armas son bastante rudimentarias, sin embargo este ser ofrece una jugabilidad fantástico/realista que consigue sumergirte de lleno en Pandora, casi como lo logra el largometraje. Como humano, el juego ofrece más de lo mismo, como miles de juegos de guerra en tercera persona. Destacar el modo multijugador On-line, que incluye cinco modos de juego para un total de 16 usuarios, donde unos serán RDA y otros Avatares.

LA ALTERNATIVA



UNCHARTED 2. Una aventura realmente bella en todos sus aspectos, técnicos y jugables.

Por Anna

¿SABÍAS QUE...

La función 3D de Avatar sólo funciona en TV provistos con estereoscopía, que distribuyen imágenes en HD de forma separada al ojo izquierdo y al derecho.

En el modo multijugador On-line hasta 16 usuarios podrán participar en cruentas batallas RDA Vs. Na'vi. Hay un total de cinco modalidades: Deathmatch, Captura la bandera, Captura y retén, Rey de la colina y Batalla final.

La munición no es infinita, por lo que tendrás que usarla con cabeza. Sólo en ciertos puntos del juego podrás recargar las armas que tienes en tu inventario.

En el modo On-line Batalla final, tendrás que acabar con los puntos estratégicos de tu enemigo.

COMO HUMANO. Si eliges jugar como miembro de la Corporación RDA dispondrás de armamento de última generación, aunque serás más vulnerable al entorno.

ENEMIGOS. Mientras que para los humanos, sus peores rivales son las bestias que habitan en Pandora, para los Avatares son estos Mechas, como puedes ver en la pantalla.

COMO AVATAR. Si optas por controlar a estos seres serás mucho más resistente a la fauna y flora, así como a las agresiones, pero las armas que tendrás son más rudimentarias que las de los humanos.

EVALUACIÓN



Se trata del mejor juego 3D creado hasta la fecha, pero utiliza una tecnología que a día de hoy apenas está implantada.



El motor gráfico no es tan suave como debiera y, en ocasiones, el personaje queda atrapado en el escenario.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Aparentemente es vistoso (personajes, entorno...), pero el motor gráfico posee ciertas carencias.	El doblaje al castellano es perfecto y la banda sonora es de lujo, así como los efectos de sonido.	El control de la cámara para apuntar y disparar es algo confuso, aunque es cuestión de acostumbrarse.	Si juegas como humano y Avatar, reúnes los ítems, disfrutas del On-line... Tendrás juego para rato.	Cinco modos de juego para un total de 16 jugadores. No está nada mal.	Funciona a 1080p, pero el motor gráfico no hace justicia a un juego que aparentemente es muy vistoso.	Tiene buenas intenciones, pero se queda en eso, en el intento. Aún así, es una buena adaptación.
8,0	8,7	7,9	8,8	8,5	8,2	8,5




Por John Tones

Las señas visuales más importantes de la serie fílmica están presentes en el juego. Entre ellas, cómo no, el muñeco de Puzzle.

Mugre, azulejos, tuberías, gente atada, teles de tubo, muñecos inquietantes... no es el ambiente perfecto para una cita, pero nos chifla.





Género **Terror**
Compañía **Konami**
Desarrollador **Zombie Studios**
Distribuidor **Konami**
Jugadores
On-line **No**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (757 Mb)**
P.V.P. Rec. **59,95 €**
www.zombie.com/saw.html
18




El icónico cepo que Puzzle pone a sus víctimas tendrá un primer usuario: tú.

SAW

PUZZLE PROPONE UN JUEGO MORTÍFERO

Es ridículo acercarse a ***Saw***, el videojuego, si no se siente cariño por la saga cinematográfica. El juego, de hecho, es un regalo para los *fans* del asesino Puzzle, de sus churriguerescas fábulas morales y de la mugrienta ambientación de sus películas. Como juego, ***Saw*** es más competente que la típica licencia dirigida a *fans*, pero no satisfará ni a los que busquen horror duro ni a los que persigan *puzzles* intrincados. Pero hablábamos de los *fans*, ¿no?

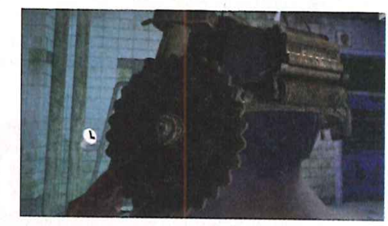
Donde ***Saw*** triunfa sin lugar a dudas es en la réplica de la enfermiza atmósfera de las películas: un hospital psiquiátrico abandonado es el lugar donde el detective Tapp, aparentemente liberado al final de la primera entrega, tiene que explorar para superar las trampas del imprevisible Puzzle. La acción, pues, se ambienta entre la primera y la segunda parte de las secuelas cinematográficas, cuando Puzzle aún estaba vivo. Los *fans* de la serie, sin embargo, reconocerán trampas y pruebas de toda la saga. Por lo demás, todo está aquí: los cepos-bomba, la metafísica de andar por casa, el muñeco, los cuartos de baño hechos un desastre...

Por desgracia, los *puzzles* son repetitivos y pierden su impacto cuando se resuelven varias veces. Las partes de combate (mal diseñadas, muy superficiales) son lo más flojo del juego y además rompen un poco con el esquema de tensión cerebral que ***Saw*** se esfuerza en construir con su excelente ambientación, en la que reina la omnipresente voz de Puzzle.

Una pena, porque el esfuerzo estaba bien enfocado: enigmas y tripas. Lástima de manía de querer contentar a todo el mundo.







LA ALTERNATIVA

SILENT HILL HOMECOMING. Aunque de estilo más salvaje, Silent Hill es la serie de horror y puzzles por excelencia.

EVALUACIÓN

Con imágenes en su desarrollo que se quedan grabadas a fuego en la retina (la secuencia de la disección de varios cadáveres en busca de una llave, por ejemplo), Saw te atrapará si eres seguidor de la serie.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,8	8,0	7,5	6,5	-	7,0	7,5



Permanecen las voces originales, con la voz del Puzzle original, Tobin Bell.

Los puzzles son impactantes pero acaban siendo algo monótonos. Una pena.


12
www.pegi.info
PlayStation Network
BUZZ! Concurso Universal
¿QUÉ TIENE DE BUENO SER UN GENIO SI NADIE SABE QUIÉN ERES?
El Juego Es Sólo El Principio
¡Haz tu Buzz! más personal! Ahora puedes elegir un nombre y unas características y los demás jugadores contestarán con los comentarios más divertidos sobre ti, tu familia, tus amigos...elige también tus propios temas y rondas para crear el test final. Pero sobre todo, elige bien contra quién vas a jugar. ¿Tus amigos? ¿Contra todo un país? ¿O te atreves a jugar contra todo el mundo en un concurso online? Lo que tú quieras. Porque en Buzz! Concurso Universal tú tienes la respuesta. Saca tu lado Buzz!
¡¡¡Y ahora consigue tu Edición Especial de Buzz! Concurso Universal. Con caja de lujo y con 1.000 preguntas extra!!!
buzzthegame.com
PS3
PlayStation 3
EDICIÓN ESPECIAL
SONY
make.believe
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Buzz!™: Concurso Universal ©2009 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Curve Studios. "Buzz!" and the Buzz! logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.







Género
Aventura/ Acción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
High Impact
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores

On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
288 KB
P.V.P. Recomendado
39,99€(UMD)
36,99€ (Descargable)
es.playstation.com

12





CLANK: AGENTE SECRETO. Otro buen testigo (este de Insomniac) rescatado por High Impact.





Daxter se convierte en una bestia a consecuencia del Eco Oscuro. Sus niveles se basan en la destrucción.

Durante la aventura tendrás que afrontar innumerables fases a bordo de una nave.



JUEGO DESCARGABLE En PlayStation Store

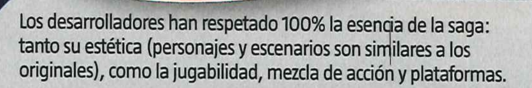
JAK & DAXTER
LA FRONTERA PERDIDA

CASI COMO EL LEGADO DE LOS PRECURSORES

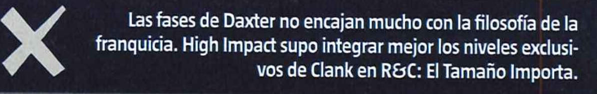
Sabemos que **Naughty Dog** está a otros menesteres, pero no desistimos en nuestra esperanza de que algún día nos deleite con una versión de *J&D* para **PS3**. Nuestra imaginación nos dice que sería soberbia: la jugabilidad de la saga con el motor gráfico de *Uncharted*... Todo un hito de los videojuegos. Pero parece ser que los desarrolladores no quieren volver a sus orígenes y ceden su legado a otra compañía, concretamente a **High Impact** (expertos en tomar el relevo de franquicias de éxito como *Ratchet & Clank*). Y lo cierto es que no lo han hecho mal, aunque no se han atrevido con la hermana superior **PlayStation**, sino con la veterana **PS2** y la portátil. Ambas versiones son muy similares, pero gráficamente luce mejor en **PSP** y su mecánica de juego es perfecta para disfrutar más en cualquier lugar: fases cortitas y variadas -tan pronto estás a bordo de una nave intentando derribar a tus rivales, como en un campo de entrenamiento disparando a diestro y siniestro con la Megapistola láser, o realizando saltos dobles y triples de plataforma en plataforma-.

Como puedes leer, la jugabilidad es la misma que se pudo disfrutar en *El Legado De Los Precursores*, pero los nuevos desarrolladores han añadido elementos de su cosecha, como el uso de diferentes Eco: Construcción sirve para crear plataformas, con Amplificador podrás derribar rocas, con Salto Propulsado dar enormes brincos... Y también las fases de Daxter poseído por el Eco Oscuro. En éstas, veremos a la comadreja convertido en una especie de Demonio de Tasmania que, pulsando Triángulo, arrasa con todo lo que pilla por delante. Sinceramente, se lo podían haber ahorrado, no tienen nada que ver con la estética del resto del juego ni con la jugabilidad de la saga, y encima son soberanamente insulsas. Por otra parte, la abundante cantidad de niveles de naves se vuelve abrumadora, primero porque la cámara no se puede controlar para localizar con rapidez los objetivos a destruir y, segundo, porque son más divertidas las fases a pie. A pesar de ello, ***La Frontera Perdida*** es una digna continuación de la saga y un buen juego para ser disfrutado en la portátil.

EVALUACIÓN



Los desarrolladores han respetado 100% la esencia de la saga: tanto su estética (personajes y escenarios son similares a los originales), como la jugabilidad, mezcla de acción y plataformas.



Las fases de Daxter no encajan mucho con la filosofía de la franquicia. High Impact supo integrar mejor los niveles exclusivos de Clank en R&C: El Tamaño Importa.

GRÁFICOS
Todo luce como lució la última vez que lo vimos en 2001 en PS2, sólo que el engine a veces renquea...

8,0



Jak se defiende con sus puños y con armas de fuego -Blaster, Dispersora...- que podrán ser mejoradas.



JAK & DAXTER
LA FRONTERA PERDIDA



UNA SAGA MUY QUERIDA...

... que lucía mejor en los inicios de los 128 *bits*. Hay aspectos de ***La Frontera Perdida*** que son mejores en **PS2**, como la cámara, y otras mejores en **PSP**, como el motor gráfico. Pero en realidad no hay grandes diferencias entre ambas versiones, aunque su jugabilidad es más apropiada para una portátil debido a que el desarrollo de sus niveles son más cortitos que los que pudimos probar en su día en *El Legado De Los Precursores*. Gráficamente, además, al estar más comprimido en la pantalla de **PSP** todo parace más suave y menos pixelado.

La jugabilidad es la misma que en la portátil, pero el control de la cámara al ser mejor, ya que es más accesible con el *joystick* derecho que con los botones R y L, favorece el resultado de los enfrentamientos con ciertos enemigos finales, así como los duelos aéreos. Sin embargo, preferimos jugar a *J&D* en una portátil por su fuerte componente plataformero (reforzado por el uso de los diferentes poderes Eco) y por no ser, al fin y al cabo, aquel juego que disfrutamos en 2001, donde la noche sucedía al día y donde no petardeaban raras fases protagonizadas por Daxter.

LA ALTERNATIVA

TRILOGÍA J&D. Ahora la podrás encontrar en un pack al mismo precio: 39,99 €.



Género
Aventura/ Acción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
High Impact
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Selector 50/60HZ
No
Pantalla Panorámica
No
Sonido Surr.
No
Memory Card
163 KB
P.V.P. Recomendado
39,99 €
es.playstation.com

12

SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Como siempre, un apartado excelente. Ha contado con los mismos actores de doblaje a castellano.	La misma que disfrutamos en El Legado De Los Precursores: sencilla, variada, de dificultad progresiva...	Su rejugabilidad es bastante acusada, encontrar todos los secretos te llevará tiempo.	No tiene opciones multiplayer. Una pena que no hayan incluido un modo Arena a lo Ratchet & Clank...	Una propuesta con filosofía 100% J&D más idónea, esta vez, para ser jugada en la portátil.
8,8	8,6	8,5	-	8,7



GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Estéticamente no es tan hermoso como El Legado... y eso es pecado, ya que es un juego de 2001.	Exactamente igual que en PSP. Doblaje de lujo, buenos efectos de sonido y correcta BSO.	La misma que en PSP, pero en este caso se ve un poco más favorecida gracias a un mejor control de la cámara.	Una aventura principal con una vida normalita que se ve estirada por una acusada rejugabilidad.	Semejante a El Legado De los Precursores, pero no consigue ser tan brillante como aquel.
7,8	8,8	8,6	8,5	8,5

TEST

PSP

Con F1 2009 te darás cuenta de lo difícil que es pilotar un Fórmula 1. El circuito de Valencia es especialmente exigente.

Género
Conducción
Compañía
Codemasters
Desarrollador
Sumo Digital
Distribuidor
Warner Bros. Int. Ent.
Jugadores

On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
160 KB
Conectividad
PS2-PS3
No
P.V.P. Recomendado
39,95€ (UMD)
29,99€ (Descargable)
www.formula1-game.com

DISPONIBLE EN VERSIÓN UMD

JUEGO DESCARGABLE En PlayStation Store

F1 2009

UN PITSTOP A DESTIEMPO

Ha pasado mucho tiempo. Dos años y medio son demasiados para los *fans* de la Fórmula 1, que no han podido disfrutar de un nuevo título desde *Formula One Championship Edition*, cuando Alonso aún estaba en su primera etapa con *Renault*.

Ahora con **Codemasters**, el campeonato de coches más veloz de la historia vuelve a ser videojuego de la mano de la desarrolladora **Sumo Digital** con un resultado aceptable pero mejorable.

Es un juego correcto que todo amante de este deporte agradecerá con entusiasmo y adaptado a todo tipo de público. Quien busque una simulación pura no la encontrará; lo que se ha intentado, con acierto, es mantener un equilibrio entre simulación y *arcade*. Si has jugado a ediciones anteriores lo notarás. Aquí podrás hacer movimientos bruscos y frenazos imposibles con un monoplaza de verdad, pero que nadie se equivoque: pilotarlos es difícil. Y por eso se han incorporado ayudas, como las asistencias de frenado, de trazado o la de anular los daños.

Todo esto ya lo incluía **Sony C.E.** cuando contaba con la licencia, y es que **Sumo Digital** ha querido seguir una línea muy continuista. También en los modos de juego, muy similares a todo lo que se ha podido ver en títulos anteriores y en la mayoría de los del género. Correr un gran premio, contrarrelojes, desafíos en los que cumplir una serie de condiciones o participar en un mundial. Y por supuesto, el modo principal de juego, el clásico Trayectoria en el que empezaremos como un don nadie sin equipo. Los más modestos nos harán pruebas para proporcionarnos un coche y con los éxitos iremos subiendo nuestro caché, corriendo en mejores equipos y luchando por los puestos de cabeza. El objetivo, ganar el mundial en tres temporadas completas. Todo clásico y como decíamos, correcto. ¿El problema? Algunos errores que lastran el conjunto. No tiene mucho sentido que hayan lanzado el videojuego con la temporada ya terminada, y menos aún si las plantillas son las de marzo. Veremos a Piquet en *Renault*, Fisichella sigue en *Force India* y no hay rastro de Alguersuari. Por otro lado, una vez en las carreras, padeceremos la escasa IA de los rivales. Se limitan a correr por la trazada óptima, y los diferentes niveles de dificultad sólo afectan a la velocidad punta de los coches rivales, no a su pericia al volante.

A esto hay que sumarle el pobre apartado gráfico. Visto lo visto, con juegos como *Gran Turismo*, a un título de coches para **PSP** hay que exigirle algo más de vida en los circuitos y algo más de calidad en los modelados.

Aunque ***F1 2009*** no es un mal juego, quizá ha sido lanzado con demasiadas prisas. Para **Codemasters** esto no es más que el calentamiento de cara al año que viene, pero para una compañía tan experimentada en el género la exigencia debe ser mayor.

AUNQUE TARDE, LA F1 REGRESA A NUESTRA CONSOLA PORTÁTIL. EN PS3 HABRÁ QUE ESPERAR HASTA 2010.

LA ALTERNATIVA



GRAN TURISMO. Con coches de todo tipo pero como juego de conducción es más completo.

Por Wiki



¿SABÍAS QUE...

La Fórmula 1 prohibirá el año que viene la parada en boxes para repostar, por lo que las estrategias tendrán que modificarse totalmente.

RESULTADOS — PILOTOS

POS.	PILOTO	EQUIPO	PTS.
1	DAVID NAVARRO	BMW SAUBER	83
2	JENSON BUTTON	BRAWN	70
3	RUBENS BARRICHELLO	BRAWN	54
4	MARK WEBBER	RED BULL	50
5	SEBASTIAN VETTEL	RED BULL	45
6	NICO ROSBERG	WILLIAMS	29
7	JARNO TRULLI	TOYOTA	22
8	FELIPE MASSA	FERRARI	19
9	LEWIS HAMILTON	McLAREN	18
10	KIMI RAIKKONEN	FERRARI	14
11	TIMO GLOCK	TOYOTA	12
12	FERNANDO ALONSO	RENAULT	6

CAMBIAR ATRÁS

CALENDARIO — DESCUBRE LAS PROXIMAS CITAS DEL CALENDARIO.

4 OCTUBRE 2009

LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SÁB	DOM
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

PRUEBA ENTRENAM. CLASIFICACION CARRERA

SELECCIONAR ATRÁS L MES ANTERIOR R MES SIGUIENTE

TU TRAYECTORIA

La base de la mayoría de los juegos de carreras. En el modo Trayectoria empezarás sin equipo, pero rápidamente tendrás ofertas de equipos menores. A medida que ganes carreras, otros más grandes se interesarán por ti. Tiene poco más que el modo Temporada y un buzón, tres años y la posibilidad de cambiar de equipo.





La guía de trazada te ayudará a saber cuándo tienes que acelerar o frenar. Parece mentira, pero sin ella es realmente difícil optar a ganar las carreras.



El circuito de Singapur, nuevo esta temporada, es uno de los alicientes de F1 2010. Jugar de noche es muy estimulante.

EVALUACIÓN



Que Codemasters haya rescatado la Fórmula 1 para consolas. El equilibrio entre simulación y arcade es excelente. Parece muy realista, pero nos ahorra las serias dificultades de pilotar un F1.



Llega una vez terminado el campeonato y con las plantillas totalmente desactualizadas. La IA es mejorable y los gráficos no están a la altura de lo que PSP puede proporcionarnos.

GRÁFICOS Bastante pobres. Los coches están poco definidos y los circuitos, sin vida. Muy poco para lo que puede dar PSP. **7,0**

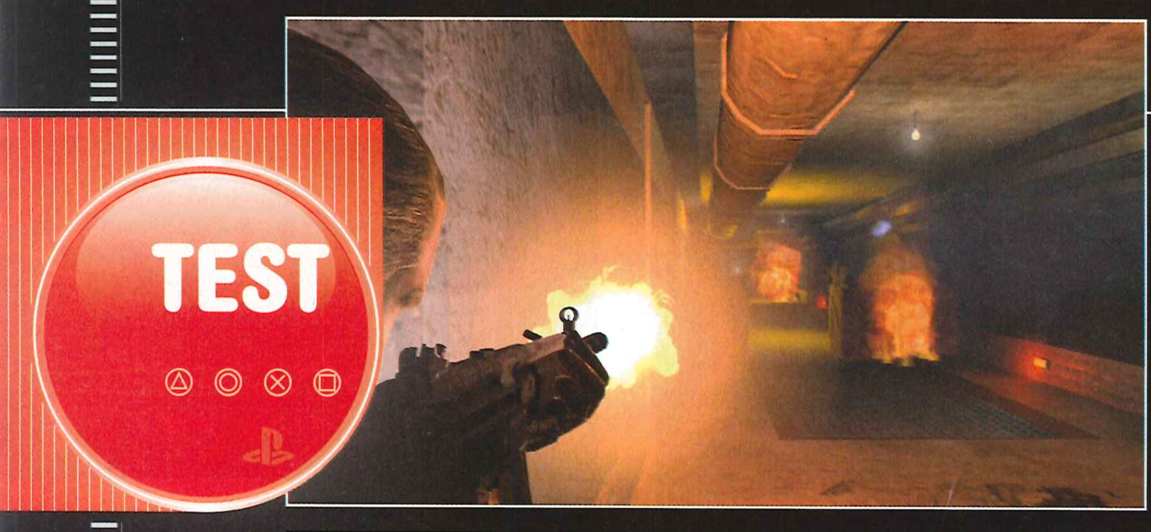
SONIDO El sonido de los motores es aceptable pero la banda sonora resulta a veces algo monótona. **7,0**

JUGABILIDAD Buen equilibrio entre arcade y simulación, aunque se nota que la IA no se ha trabajado mucho. **8,0**

DURACIÓN Como cualquier juego de coches, gracias al multijugador y a la trayectoria tienes muchas horas de juego. **9,0**

MULTIJUGADOR Carreras de hasta cuatro jugadores y campeonatos de dos. No está mal, aunque con más amigos habría sido mejor. **8,0**

TOTAL No es el mejor juego de Fórmula 1, pero sí el primero en dos años. Algo es algo. **7,9**





Por De Lúcar



Aunque las operaciones de infiltración suelen agradecer el sigilo, por donde pasa Dick hay más jaleo y explosiones que en un tráiler de Rambo.

Las acciones culminadas con sigilo nos ofrecerán una suculenta variedad de formas de matar... pero en cinema y sin posibilidad de elección.

TEST

PS3









Género **Shooter**
Compañía **Bethesda**
Desarrollador **Rebellion**
Distribuidor **Namco Bandai**
Jugadores **x8**
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (8 GB)**
P.V.P. Rec. **59,95 €**
http://roguewarrior.com/

18

LA ALTERNATIVA



ARMY OF TWO.
Otro juego de acción protagonizado por duros.

ROGUE WARRIOR

MÁS DURO QUE RAMBO

Dick Marcinko, el singular protagonista de este juego, es el cóctel resultante de mezclar el talante de Chuck Norris, la formación militar de Rambo y la irrefrenable lengua de «La Veneno». Con semejante joya a los mandos, es posible que a muchos ya el resto de la aventura les dé lo mismo, pero se perderían un divertido y a veces delirante *shooter* ambientado en Corea del Norte y Rusia. Algo lineal en el desarrollo de la acción y con una innegable afición por los momentos-susto preparados como en las pelis con ayuda de la música, los sonidos y las luces, ***Rogue Warrior*** resulta entretenido de jugar aunque no pasará a la historia del género. Dick contra dos potencias mundiales, y a ratos parece que hasta le podría sobrar con una mano... Vamos, como para no divertirse. Doblado al castellano, sus constantes perlas adornan una acción a veces predecible y que nunca llega a ser ni tan constante ni abrumadora como en otros *shooter*. Es un juego de ir paso a paso y en el que no se perdonan demasiado los errores, sobre todo cuando somos sorprendidos por varios enemigos a la vez.

Técnica y gráficamente salva los muebles, sin alardes ni demasiadas florituras, y abusa con excesiva frecuencia de las secuencias de vídeo para ilustrar las muertes efectuadas por medio del sigilo. El control del personaje es sencillo, el juego cuenta con tres niveles de difultad y un modo multijugador en red con hasta ocho jugadores en dos tipos de partida distintos: A Muerte y Por Equipos.

EVALUACIÓN

Un shooter correcto, entretenido y con un protagonista de esos que vuelven locos a los guionistas de las películas de acción. Como juego no está mal, pero no pasará a la historia por su originalidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,1	8,8	8,2	8,0	8,5	6,5	8,1

La música y los FX influyen mucho en la creación de ambiente en la acción.

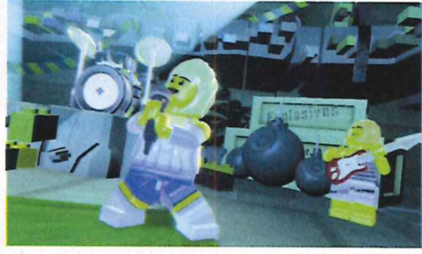
Es algo lineal y de ritmo pausado, pero se deja jugar y tiene momentos intensos.



Curiosamente para ser un juego musical, el gran atractivo del título está en su acabado gráfico, que marca la diferencia con sus competidores.

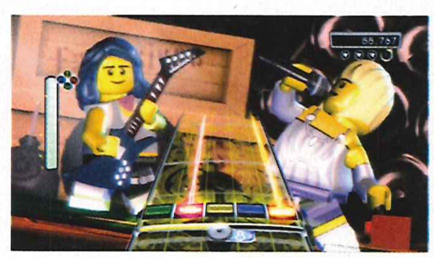
TEST















Género
Musical
Compañía
Warner Bros. Interactive
Desarrollador
TT Games/ Harmonix
Distribuidor
Warner Bros. Interactive.
Jugadores



On-line
No
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (283 MB)
P.V.P. Rec.
59,95 €
www.legorockbandgame.com

7

LEGO ROCK BAND

ROCK PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Lego Rock Band es el paradigma de la reciente tendencia a la infantilización que están viviendo los juegos de género musical. Lo cual no es malo ni bueno por sí mismo: simplemente, las compañías han pensado que para qué restringir los *tracklists* de los juegos a himnos del *rock*. Por supuesto, esa masificación conlleva una simplificación de la mecánica de juego. Y con ello, la pérdida del efecto de simulación de estar en una banda real.

Una cuestión que, obviamente, trae sin cuidado a ***Lego Rock Band***, ya que desde el principio su intención es llegar a la mayor cantidad de público posible. Se percibe, claro, en su grafismo fantasioso y acorde al universo del sello juguetero. También en la elección del *tracklist*, donde encontramos cosas como *Good Charlotte*, *Jackson 5*, *Vampire Weekend* o *Katrina & the Waves*, que de mayor o menor calidad, lo que seguro que no hacen es himnos rockeros; es decir, que la fórmula de bajo, guitarra y batería se adapta a ellos con irregular fortuna. Y, finalmente, también se nota en los cambios en la mecánica: se incluye el modo Súper Fácil, que no exige pulsar los botones correctos del mástil de la guitarra, ni pisar el bombo. Los modos difíciles siguen tan exigentes como siempre, pero claro, *Counting Crows* o *Blink 182* no exigen una técnica depuradísima.

E insistimos, esto no es malo de por sí. Pero sí lo es algo más el multijugador, que sólo permite participar en local, o el tracklist que es inusualmente escaso. Una simplificación del estilo del juego no tendría que conllevar cierta desgana en la realización.

LA LISTA DE TEMAS

1. ALL AMERICAN REJECTS, "SWING, SWING"
2. THE KOOKS, "NAÏVE"
3. THE AUTOMATIC, "MONSTER"
4. KORN, "WORD UP!"
5. BLINK-182, "ALIENS EXIST"
6. KT TUNSTALL, "SUDDENLY I SEE"
7. BLUR, "SONG 2"
8. LOSTPROPHETS, "ROOFTOPS"
9. BON JOVI, "YOU GIVE LOVE A BAD NAME"
10. P!NK, "SO WHAT"
11. BOYS LIKE GIRLS, "THUNDER"
12. THE POLICE,"EVERY LITTLE THING SHE DOES IS MAGIC"
13. BRYAN ADAMS, "SUMMER OF 69"
14. THE PRIMITIVES, "CRASH"
15. CARL DOUGLAS, "KUNG FU FIGHTING"
16. QUEEN, "WE ARE THE CHAMPIONS"
17. THE CORAL, "DREAMING OF YOU"
18. QUEEN, "WE WILL ROCK YOU"
19. COUNTING CROWS, "ACCIDENTALLY IN LOVE"
20. RASCAL FLATTS, "L S A HIGHWAY"
21. DAVID BOWIE, "LET'S DANCE"
22. RAY PARKER JR., "GHOSTBUSTERS"
23. ELTON JOHN, "CROCODILE ROCK"
24. RAZORLIGHT, "STUMBLE AND FALL"
25. EUROPE, "THE FINAL COUNTDOWN"
26. SPIN DOCTORS, "TWO PRINCES"
27. EVERLIFE, "REAL WILD CHILD"
28. SPINAL TAP, "SHORT & SWEET"
29. FOO FIGHTERS, "BREAKOUT"
30. STEVE HARLY, "MAKE ME SMILE"
31. GOOD CHARLOTTE, "GIRLS & BOYS"
32. SUM 41, "IN TOO DEEP"
33. THE HIVES, "TICK TICK BOOM!"
34. SUPERGRASS, "GRACE"
35. IGGY POP, "THE PASSENGER"
36. TOM PETTY, "FREE FALLIN'"
37. INCUBUS, "DIG"
38. T-REX, "RIDE A WHITE SWAN"
39. JACKSON 5, "I WANT YOU BACK"
40. VAMPIRE WEEKEND, "A-PUNK"
41. JIMI HENDRIX, "FIRE"
42. WE THE KINGS, "CHECK YES JULIET"
43. KAISER CHIEFS, "RUBY"
44. THE ZUTONS, "VALERIE"
45. KATRINA & THE WAVES, "WALKING ON SUNSHINE"

LA ALTERNATIVA



ROCK BAND 2. Va en gustos, pero para un servidor es el mejor juego de mímica rockera para la nueva generación.

EVALUACIÓN

Si eres un apasionado del rock clásico échale un ojo a la lista de temas. Quizás no sean de tu agrado. Por lo demás, la mecánica es «sota, caballo y rey», como siempre. Muy divertida y perfecta para fiestas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,7	7,8	8,9	7,2	-	7,0	8,6

Tracklist poco fino, pero con hits indiscutibles para hacer el asno en fiestas.

Algunos cambios para que el desarrollo sea más sencillo que no afectan al estilo habitual.





7
www.pegi.info
"PlayStation", "PSP", and "ΔOX□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. LittleBigPlanet ©2009 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE Studio Cambridge. LittleBigPlanet is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
PlayStation Network
SONY
LittleBIG Planet™
VOL
PSP
SELECT
START
Este juego también podrás descargártelo para tu nueva PSPgo en PlayStation®Store.
JUEGA. CREA. COMPARTE.
AHORA EN CUALQUIER PARTE.
Ahora Sackboy es portátil, y va contigo a todas partes. Descubre 30 nuevos niveles que podrás personalizar como te guste y 7 ambientes totalmente únicos.
Además, puedes descargarte, subir y compartir tus propias creaciones y las de otros jugadores.
Con LittleBigPlanet en tu PSP™ juega donde y cuando quieras.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS
Y ahora también disponible en Edición Especial, con más niveles, disfraces y pegatinas.
littlebigplanet.com
EDICIÓN ESPECIAL
PSP
PlayStation Portable
SONY
make.believe











Género
Acción/ Aventura
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Griptonite Games
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
496KB
P.V.P. Recomendado
29,95 €
www.ubi.com/ES





La historia de Assassin's Creed Bloodlines transcurre esta vez en Chipre, donde los templarios han llegado e impuesto su ley.



En lugar de recurrir tanto al asesinato sigiloso, Altaïr podrá enfrentarse cara a cara con algunos enemigos en divertidos combates.



ASSASSIN'S CREED BLOODLINES



ALTAÏR Y SU MUNDO SE REDUCEN

Assassin's Creed debuta en **PSP** y lo hace con un estilo visual y jugable muy similar al que mostró la primera entrega de **PS3**. Esto desde luego resulta algo muy loable. El nivel técnico que mostró el juego original era altísimo, y la misión de trasladar el motor gráfico a la consola portátil era una tarea ardua. Finalmente esto se ha logrado con un muy buen resultado a base, como era lógico, de hacer algún que otro sacrificio. En ***Bloodlines*** no veremos tantas personas por la calle como en **PS3**, y las ciudades, también de menor tamaño, están ahora separadas por áreas cuyas puertas dan lugar a pequeños tiempos de carga al ser atravesadas por Altaïr. Carencias obvias en definitiva que no deslucen el buen trabajo realizado por **Griptonite Games** a la hora mostrar unos excelentes modelados que se mueven con fluidez en un espacio abierto, creando una sensación similar a la de las versiones para **PS3**.

IDEAS RECICLADAS

Assassin's Creed: Bloodlines utiliza un sistema de juego parecido al del original, o lo que es lo mismo: misiones principales mezcladas con misiones secundarias en forma de carreras y faenas de mensajero. Sin embargo podemos decir a su favor que al tener que recorrer áreas menos extensas la acción se vuelve más continuada e incesante. Sí, es cierto que algunas misiones resultarán algo repetitivas, pues hay que llevar a cabo muchos asesinatos e infiltraciones en fortalezas, pero también hay combates a cara de perro con los jefes finales como nunca se había visto en la saga. Un *AC* digno de llevar en la mochila.



Al igual que en las versiones de sobremesa, podremos acabar con nuestros enemigos pillándoles desprevenidos por la espalda. ¡Así atracan en Leganés!





LA ALTERNATIVA



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
Otra gran aventura de bella factura ambientada en épocas pasadas.

EVALUACIÓN

Conserva lo bueno y lo malo del Assassin's Creed de PS3, aunque la historia se hace más ágil y entretenida. Posee gran calidad gráfica, buena animación y un control algo impreciso.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
9,2	8,8	8,0	7,4	-	-	8,4



Está doblado al castellano y posee buenas melodías y efectos sonoros.

La trama principal tan sólo cuenta con unas siete horas de duración.





Te espera un nuevo universo de construcciones Lego para destrozar en busca de monedas.









Género
Plataformas
Compañía
LucasArts
Desarrollador
Traveller's Tales
Distribuidor
Activision
Jugadores
On-line
No
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
59,95 €
www.legoindygame.com





Para animar un poco los niveles, sobre todo los inspirados en las tres primeras películas de Indy (ya adaptadas en el anterior Lego Indiana Jones), los de Traveller's Tales han dejado volar su imaginación...



¿La apertura del Arca? Seamos comprensivos... había que inventarse niveles de donde fuera.

LEGO INDIANA JONES 2

LA AVENTURA CONTINÚA

LA CUARTA DE INDY Y ALGO MÁS

La sociedad **Lego/Traveller's Tales** nos ha brindado toneladas de diversión durante los últimos años, gracias a su robusta combinación de plataformas, exploración y humor. La enfermiza necesidad de acumular personajes, explorando nuevas rutas al repetir niveles, nos «obligó» a quemar horas y horas en los universos de *Star Wars, Batman* o *Indiana Jones*. Pero las licencias se le agotan a **Traveller's Tales** y, antes de dedicarse a la caza de otra franquicia que parodiar (no soñéis con **Marvel**, está fichada por **MegaBloks**, rival de **Lego**), han decidido explotar aún más el universo de Indy, recreando la última película, ausente en el primer *Lego Indiana Jones*. La jugada es arriesgada porque para «rellenar» el producto han recreado más escenas de los tres primeros filmes, con mayor o menor fortuna. El resultado es un juego repleto de buenas intenciones (hay un editor de niveles, pantalla partida para dos jugadores...) pero con un diseño de niveles mucho más soso que en anteriores entregas de **Lego**. Eso sí, tal y como esperábamos, la mecánica es un vicio. Desde el mismo momento en el que pulsas *Start*, es imposible no liarse a romper bloques **Lego** en busca de monedas con las que comprar nuevos personajes (desde el propio nivel, en lugar de acudir a la«tienda», como sucedía hasta ahora). Su sencillo y adictivo desarrollo sigue haciendo de este nuevo **Lego** un título ideal para disfrutar con tu hermano pequeño o el suegro torpón. Pero ni siquiera tanta ficha **Lego**, ni tanta jugabilidad nos ha impedido pasar un detalle por alto: el editor de niveles no permite compartir nuestras creaciones vía On-line. Lo que podría haber sido un festín de creatividad, al estilo *LittleBigPlanet*, se convierte en un solitario cuarto de juegos. No es un fallo dramático, pero por 60€ se podrían haber esforzado un poquillo más.

LA ALTERNATIVA



LEGO SW: THE COMPLETE SAGA.
Las seis películas de Star Wars como jamás las has visto.



CONSTRUCTOR DE MUNDOS

Este nuevo Lego nos permite, por primera vez, crear nuestros propios niveles, aunque sin opción de compartirlos On-line (lo que es un palo, la verdad). Además de construir el escenario, podrás diseñar la aventura que se desarrollará sobre él: ir tras un objeto característico, diseñar tus personajes, etc.

EVALUACIÓN

Como todos los Lego firmados por Traveller's Tales, es un vicio. Pero por 60 € no aguanta demasiado las comparaciones con otros títulos más logrados de la franquicia, ahora a precio Platinum.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,0	8,0	8,8	8,5	-	7,0	8,0

Algunos escenarios están muy logrados, otros son de una simpleza alarmante.

Probar un Lego es renunciar a salir a la calle durante días, y éste no es una excepción.





¿SABÍAS QUE...

La saga NBA Live comenzó allá por el año 1994 y desde entonces el juego de EA ha sido fiel a la cita en todas las consolas importantes.

Gráficamente supera con creces a su antecesor. Hay momentos en que es casi como ver un partido por la televisión.

PS3

Género
Deportivo
Compañía
EA Sports
Desarrollador
EA Sports
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x10
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3 GB)
P.V.P. Rec.
69,95 €
3

NBA LIVE 10

VIVE A LO GRANDE LA NBA DÍA A DÍA

La NBA cuenta con una larga trayectoria en el mundo de los videojuegos. Así, de todos los títulos que podemos recordar, la saga *NBA Live* es seguramente una de las más veteranas... y también una de las pocas que aún sobrevive. El ascenso de su gran rival, *NBA 2K*, ha obligado a **EA Sports** a ponerse las pilas y, viendo los cambios experimentados por ***NBA Live 10***, está claro que de esa competencia nosotros vamos a ser los grandes beneficiados.

NBA Live 10 para **PS3** es, en términos generales, más completo y redondo que su antecesor y ha experimentado un salto bastante importante en las calidades, tanto en materia gráfica como en jugabilidad. Aunque aún le quedan cosas por perfeccionar, la animación, el parecido físico y el grado de detalle tienen ya unas calidades dignas de esta consola; además, visualmente ha ganado mucho en realismo. Sin embargo, entre lo mejorable, señalar los pases cortos, algún despiste ocasional de la cámara y la sensación de juego trabado. Pero por lo demás, hay más fluidez en las rutinas de tiro, en los mates, bloqueos... y se parece más que antes al básquet real, incluso en su parte más espectacular y anecdótica. En cuanto a jugabilidad, el control es más manejable y preciso, y lograremos cosas antes casi impensables. No han abandonado la simulación y la estrategia de cada jugada, pues sigue siendo importante, pero digamos que hay más concesiones al *show* y la fantasía. En cualquier caso, resulta más divertido ya sea contra la CPU o en multijugador.

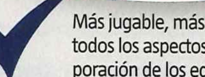
ADN DINÁMICO

Frente a la rígida concepción del videojuego tradicional, un producto acabado y ya inalterable, la nueva generación de consolas plantea la posibilidad de crear juegos capaces de evolucionar gracias a la conexión a Internet. **EA Sports** ha visto las tremendas posibilidades que ofrece esta opción y se ha propuesto aprovecharlas al máximo con el nuevo ADN Dinámico. Con este sistema, ***NBA Live 10*** se convierte en el único juego de baloncesto capaz de realimentarse de las estadísticas reales de equipos y jugadores cada jornada para implementarlos a los nuestros propios. De esta manera, cada temporada que juguemos será diferente y también parecida a la real en curso.

LA ALTERNATIVA



NBA 2K10
Es su gran rival en PS3 y tiene como principal baza un estilo más arcade.



EVALUACIÓN

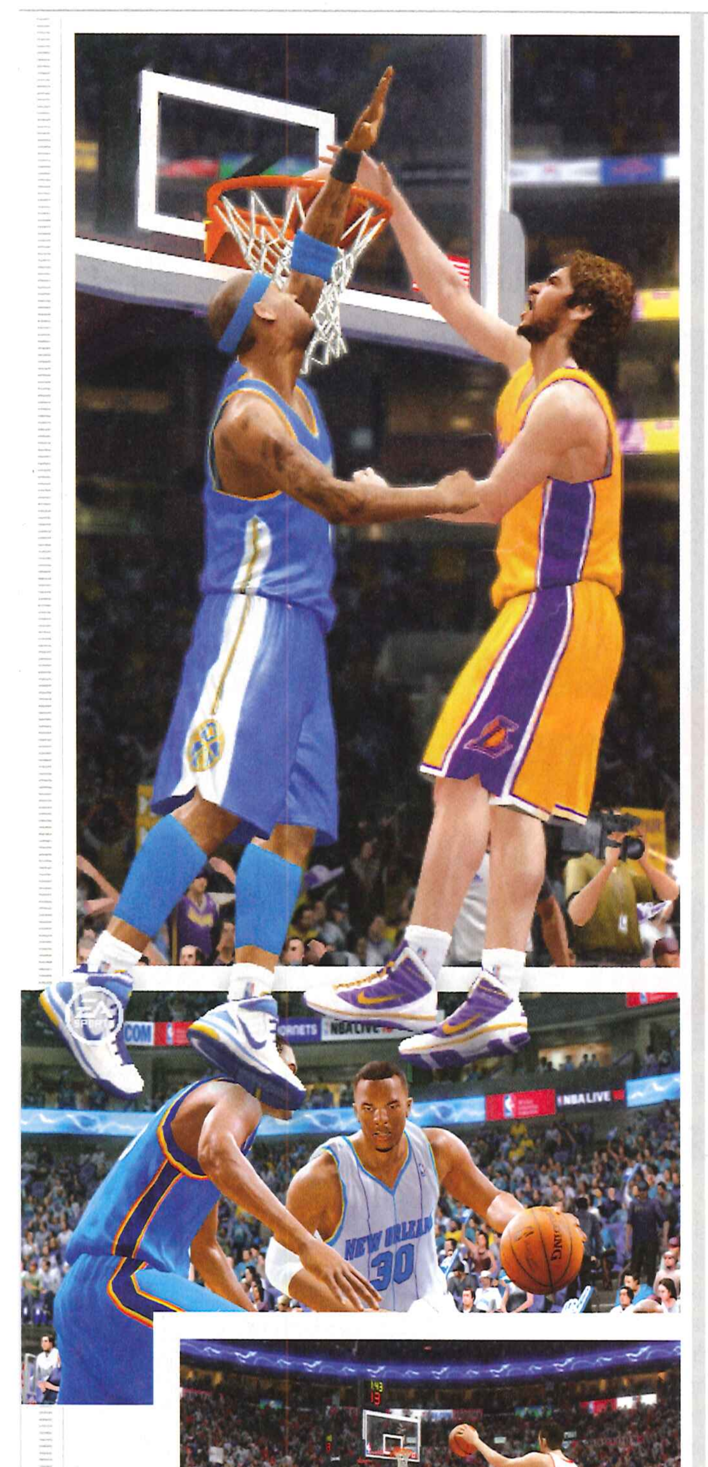


Más jugable, más alegre y mucho más real en todos los aspectos. El ADN Dinámico y la incorporación de los equipos FIBA, otros aciertos.

Ha mejorado la animación y el realismo en general de las acciones, pero aún hay aspectos poco creíbles y desajustes que afean un poco.

GRÁFICOS
Han ganado en realismo y todo es mucho más detallado y creíble... aunque aún hay margen de mejora.
9,0

SONIDO
Nunca vimos unos comentarios tan acertados y una retransmisión tan parecida a la de la televisión.
9,5





Gasol es un seguro de vida bajo los aros. Sus números no tiene nada que envidiar a los de las grandes estrellas de la NBA.

NBA LIVE 10





ENCESTA EN TU PSP

PSP

Encontrar el perfecto equilibrio entre una buena jugabilidad, ciertas dosis de espectacularidad y el grado deseable de realismo es, a veces, un trabajo realmente complicado. ***NBA Live 10*** para **PSP**, por ejemplo, tiene mucho de los dos primeros ingredientes, pero es posible que hayan sacrificado un poco el realismo en aras del estilo alegre -y siempre apetecible- de un *arcade*. El resultado es un juego de baloncesto divertido, en ocasiones demasiado desenfadado, con mucho ritmo y una puesta en escena en la que prima sobre todo el espectáculo. Una vez que empiezas a jugar, resulta difícil dejarlo y se le perdonan fallitos gráficos, o que el balón se pueda robar con mucha más frecuencia de lo que pitan falta los árbitros. El estilo de juego es perfecto para portátil y la estructura a base de retos resulta altamente adictiva. Un poco de dificultad más no le habría venido mal, pero con la actual y los objetivos que nos van marcando para subir nivel, lo cierto es que se lo pasa uno estupendamente. El control está más depurado y hasta el más novato podrá hacer los mates más salvajes a poco que empiece a manejarse. La estrategia también tiene su sitio en **PSP**, aunque no será tan decisiva.

Para terminar, el nuevo modo Conviértete en profesional no termina de convencernos.



Género
Deportivo
Compañía
EA Sports
Desarrollador
EA Sports
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores



On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
5.824 KB
P.V.P Recomendado
39,99 €
www.nbalive10.com



Las jugadas de estrategia serán claves en los momentos decisivos del partido.



LA ALTERNATIVA

NBA 2K10. Su gran competidor vuelve a ser también la mejor alternativa. Tiene calidad y jugabilidad para exportar.

JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Han mejorado el control: es más fácil hacer jugadas y defender. Además, es más divertido que NBA Live 09.	Tiene más modos de juego y se ha potenciado la competición On-line. Así que tiene una larga vida...	Con el Adidas Live Run podremos competir contra otros 9 amigos en red y crear nuestros equipos ideales.	Aún tiene margen de mejora en algunos aspectos, pero ya va pareciendo un juego digno de PlayStation3.	Fieles a si mismos pero intentando avanzar en todos los apartados. Un buen juego.
9,0	9,0	8,9	8,6	9,0

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	MULTIJUGADOR	DURACIÓN	TOTAL
Puro show «Made in NBA» con mates de todos los colores y gráficos de altura.	La locución sorprende por su calidad y «don» de la oportunidad en los comentarios.	Un poco más de dificultad tampoco le habría venido mal. Su jugabilidad es alta, pero quizá demasiado.	Cuenta con un modo *ad hoc* para dos jugadores. La rivalidad y la competencia puede hacer que gane muchos enteros.	Tiene una oferta de juego importante y debería durarnos hasta el próximo.	Pese a sus pecados, es uno de esos títulos a los que cuesta mucho dejar de jugar. Muy adictivo.
8,9	9,2	8,5	8,5	8,8	8,6

Por Nemesis



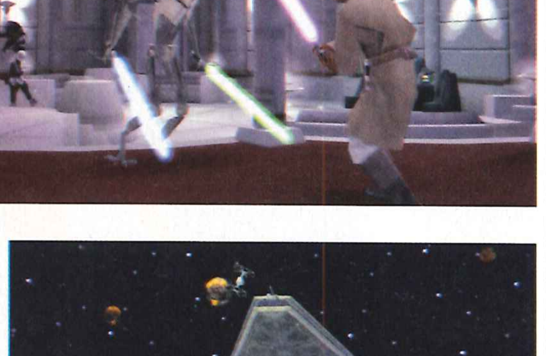


TEST



PSP





En determinados momentos, podrás encarnar a conocidos héroes y villanos de las dos trilogías galácticas.

Género **Shooter**
Compañía **LucasArts**
Desarrollador **Rebellion**
Distribuidor **Activision**
Jugadores **x16**
Online **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Grabar Partida **224 KB**
P.V.P. Recomendado **39,99 € (UMD)** **19,99 € (Descarga)**
www.starwarsbattlefront.com
12

JUEGO DESCARGABLE En PlayStation Store

STAR WARS BATTLEFRONT ELITE SQUADRON

DISPONIBLE EN VERSIÓN UMD



BATALLAS GALÁCTICAS PARA LLEVAR

Combatir contra amigos en *ad hoc* o frente a 15 fulanos en infraestructura, vuelve a ser el principal reclamo de esta nueva entrega de *Star Wars Battlefront*. De hecho, el modo Campaña (centrado en dos clones de Jedi) es prácticamente una excusa para desbloquear armas y trajes con los que customizar nuestro personaje de cara al Multijugador.

Situando la acción en los parajes más conocidos de las dos trilogías *SW* (*Bespin*, *Coruscant*, *Endor*, *Hoth* o *Tatooine*), ***Elite Scuadron*** nos permite combatir en tres planos: a nivel terrestre, sobrevolando la zona de combate en un vehículo o participando en multitudinarios combates en el espacio exterior. Saltarás, en tiempo real, de un plano a otro para decidir el curso de la batalla. De esta forma, en medio de una escaramuza en tierra (y mientras tus camaradas siguen a lo suyo) podrás robar una nave, volar al espacio, neutralizar las defensas de la fragata enemiga, aterrizar en su hangar, destruir su núcleo de energía y regresar a tierra para seguir con la batalla. Por no hablar de la posibilidad de usar el Cañón de Iones para neutralizar objetivos en el espacio, y viceversa (desde tu fragata demolerás instalaciones enemigas en tierra).

Aunque haya perdido frescura, la fórmula *SW Battlefront* se mantiene irresistible gracias al modo multijugador (ninguna IA podrá emular jamás los piques contra otros humanos), pero presenta demasiados problemas con la cámara y un sistema de control que provoca más muertes que el enemigo. Si no acabas frustrado, puede que te labres una reputación matando unos cuantos Sith holandeses.



Esta gallarda ilustración representa fielmente la libertad de movimientos del juego: combate en tierra, en una nave o desde el espacio exterior.





LA ALTERNATIVA



STAR WARS BATTLEFRONT RENEGADE S. La misma mecánica, aunque a un precio más asequible.

EVALUACIÓN

Uno de esos juegos que piden a gritos conectar la PSP a Internet, vía infraestructura. Eso sí, tirón de orejas a Rebellion por esa cámara tan infernal y un control que en ocasiones te hará perder los nervios.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	8,7	6,9	8,0	8,7	8,5	8,0

El control es más que mejorable, tanto a pie como en las naves.

Lo mejor del juego. Eso sí, darse de alta en Gamespy es un auténtico ladrillo.





La colaboración entre dos jugadores conectando dos PSP multiplicará las opciones de combate y exploración.







Género **Terror**
Compañía **Playlogic**
Desarrollador **Hydravision Entertainment**
Distribuidor **Koch Media**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano-Inglés**
Grabar Partida **480 KB**
P.V.P. Recomendado **29,99 €**
www.obscure2.com
16





OBSCURE THE AFTERMATH



TERROR Y ADOLESCENTES A CUATRO MANOS

Hace unos años, *Obscure* llegó a **PlayStation 2** sin hacer demasiado ruido y se convirtió en una de las sorpresas secretas del género terrorífico en la consola de **Sony**. A pesar de algunos problemas de manejo y mecánica, su estupenda ambientación juvenil, que parodiaba y homenajeaba a películas como *The Faculty*, y la posibilidad de jugar en cooperativo con un amigo, lo convirtió en un pequeño y merecido éxito. La secuela, subtitulada ***The Aftermath***, no se hizo esperar y, aunque apenas se habló de ella, conservaba las refrescantes virtudes de su predecesor. Ahora nos llega la versión para **PSP**, igualmente llena de interés. Un *port* punto por punto de *Obscure 2* para **PS2**, pero con un aliciente muy notable: la posibilidad de multijugador *ad hoc*.

JÓVENES Y MONSTRUOSOS

Esta segunda parte de *Obscure* retoma la ambientación, consciente de su maravillosa ridiculez, de un grupo de paradigmáticos adolescentes, siempre con una frase estúpida en los labios, que salvan al mundo enfrentándose a tiros y golpes de bate con horrores salidos de algún foso humeante. Poco hay que añadir en cuanto a la mecánica: el control de la entrega de **PS2** se traduce con efectividad a la versión de portátil, y el desarrollo es el habitual en las aventuras de la serie. Exploración, acción y *puzzles* se solventan combinando las habilidades de dos de los seis personajes que puede controlar un solo jugador o, mejor aún, dos jugadores, cada uno en su **PSP** vía *ad hoc*. Y aquí llega lo bueno: como cada cual tiene su propia pantalla, se acabó el estorbarse en una pantalla común, como en las entregas de **PS2**, lo que hace que este ***Obscure*** de **PSP** sea, paradójicamente, el más ágil y jugable de toda la serie.

LA ALTERNATIVA

SILENT HILL ORIGINS
Uno de los hitos del horror portátil pertenece a la mítica saga de Konami.

No todo van a ser monstruos supurando sustancias viscosas. La ambientación estudiantil de Obscure proporciona su ración de chicha.

EVALUACIÓN

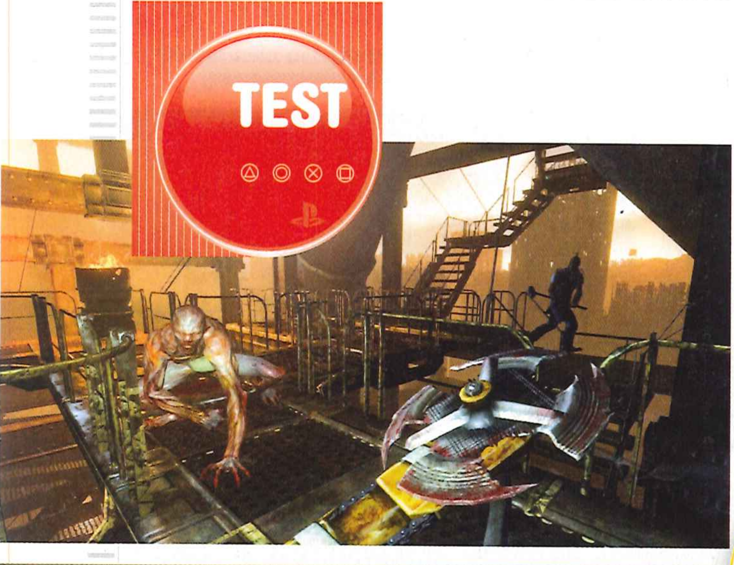
Es una pena que los abundantes y desesperantes tiempos de carga (especialmente pesados en el modo para dos jugadores) revienten un poco la experiencia de juego de un título tan simpático.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,3	8,2	8,2	7,0	-	8,4	8,3

Sin grandes innovaciones, pero su estilo cooperativo le da una notable variedad.

El aspecto más atractivo del juego, que multiplica diversión y matices.









En Mothership Zeta una extraña comunicación acaba llevándonos al interior de una nave alienígena de la que deberemos escapar...

PS3

FALLOUT 3 G.O.T.Y.E.

Si estás leyendo estas líneas es porque te gusta el rol con mayúsculas, y si te gusta el rol con mayúsculas entonces ya habrás jugado a *Fallout 3*. Al igual que pasó con *Oblivion*, **Bethesda** nos trae ahora esta edición especial que incluye el juego original junto a las cinco expansiones aparecidas hasta ahora. De esta obra maestra poco te vamos a decir que no sepas ya; lo importante es que te hagas a la idea de que si aún no lo tienes en tu poder, o su contenido adicional, debes aprovechar esta oportunidad que te permitirá ahorrar unos eurillos. Las expansiones son de gran calidad, y en el caso de *Mothership Zeta*, una chifladura que no debes dejar de probar.

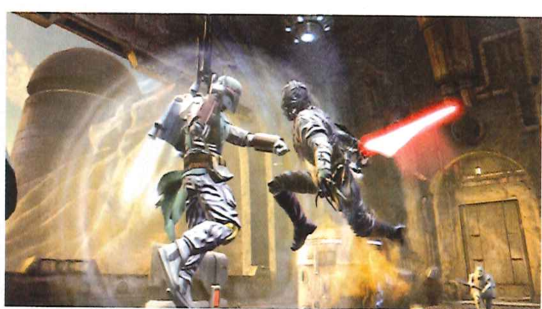
18 Género **RPG** / Compañía **Bethesda** / Distribuidor **Namco Bandai** / Jugadores 
On-line **No** / Texto-doblaje **Castellano** P.V.P. Recomendado **59,95 €**



EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
9,2	9,5	9,8	9,7	-	9,3	9,7







El antiguo aprendiz de Darth Vader pondrá la trilogía clásica de Star Wars patas arriba. No se salva nadie...

El duelo contra Luke, en un hangar de Hoth, es exclusivo de esta Edición Sith.



Género **Acción**
Compañía **LucasArts**
Distribuidor **Activision**
Jugadores

On-line **no**
Texto-doblaje **Castellano**
P.V.P. Rec. **39,95 €**
16

STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA EDICIÓN SITH

Coincidiendo con el lanzamiento *Platinum* (29,99 €) de *SW El Poder De La Fuerza*, llega al mercado esta ***Edición Sith***, en el que por 10 € más se añaden las dos misiones descargables disponibles desde hace tiempo en *PS Store* (*Academia Jedi* y *Tatooine*) más un nivel exclusivo, situado en *Hoth*, que tiene como gancho el combate contra Luke Skywalker. A pesar de su brevedad, estos tres niveles (repletos de personajes y escenarios clásicos, desde Boba Fett a Obi-Wan, del hangar del Halcón hasta el Palacio de Jabba) harán las delicias de los *fans* de la trilogía original que no pasaron por caja el año pasado. Y entre el *Platinum* y éste, gastarse 10 € más merece la pena.

EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,8	8,7	8,6	8,5	-	8,5	8,6









La retransmisión de los partidos es muy sosa y sólo aparecerán estas fichas cuando haya una ocasión de gol manifiesta o cuando se marque algún tanto.



A diferencia del PC, donde se pueden realizar cambios durante el juego, aquí sólo se pueden ver datos.



FOOTBALL MANAGER 2010

Aunque los *manager* no son el género más dado a la espectacularidad, ***FM2010*** ha batido todos los récords conocidos de sobriedad y racanería gráfica. Como juego de *manager* puede que sea de los más completos y concienzudos que jamás vimos en una portátil, pero han perdido el norte en la forma de presentarlo. No hay aspecto del deporte rey que no esté reflejado o que no podamos modificar a nuestro gusto, pero entre cargas, menús, proceso de datos, informes, etc., la experiencia de juego va a poner a prueba los legendarios nervios de los amantes del género. Tantas cosas para trastear serán el paraíso para ellos, pero al resto de los mortales sólo los partidos podrán sacarnos del sopor, y encima éstos son un simple baile de chapas sin sonido ni música.

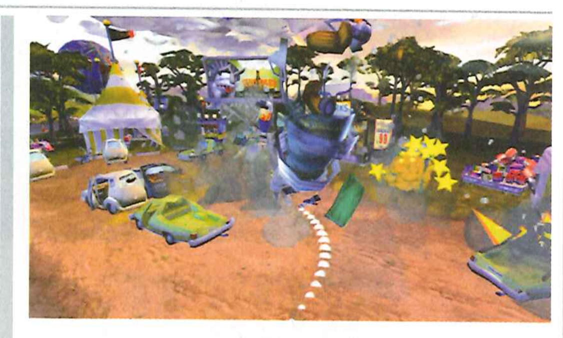
Género **Deportivo**
Compañía **Sega**
Jugadores 😊😊
On-line **Sí**
Texto **Castellano**
Grabar Partida **2.048 KB**
PVP Recomendado **45,95 €**



EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE
4,0	-	7,5	9,0	8,5







TORNADO OUTBREAK

Con un acabado gráfico que lo acerca más a lo que suele ser un juego descargable de *PS Store* que a un título distribuido en tiendas, ***Tornado Outbreak*** tiene a su favor un precio más que interesante (menos de 30 €) y una mecánica que recuerda ligeramente a *Katamari Damacy*. ¡Haz crecer tu tornado arrasando con todo!

Género **Arcade**
Compañía **Konami**
Distribuidor **Konami**
Jugadores 😊😊
On-line **No**
Texto-doblaje **Cast.- Inglés**
PVP Recomendado **29,95 €**









7 Género **Estrategia** / Compañía **Konami** / Distribuidor **Konami** / Jugadores 😊😊 / On-line **No** / Texto-doblaje **Castellano**
PVP Recomendado **29,95 €**

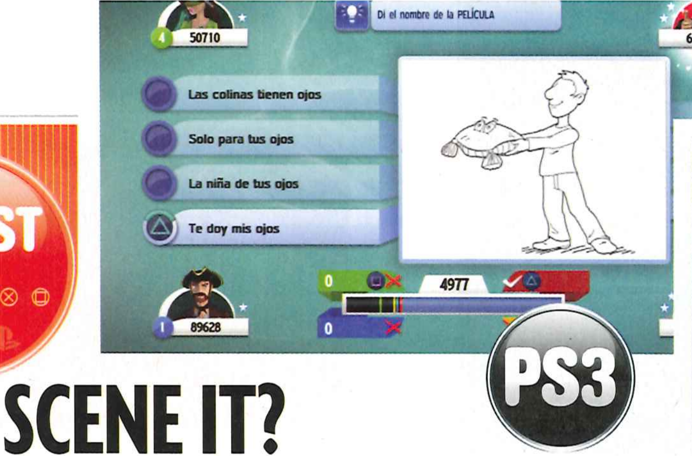
PSP

YU-GI-OH! 5D'S TAG FORCE 4

Dejamos la saga *GX* para conocer a Jusei, el nuevo héroe del duelo de monstruos en esta cuarta entrega que sigue la línea de los anteriores *Tag Force*. Usando a un personaje ficticio, tendrás que afianzar relaciones con los protagonistas del juego para ir avanzando en la historia. Para ello podrás batirte en duelo con ellos, conversar, darles regalos o asistir a torneos. Todo esto contribuirá a desbloquear nuevos paquetes de cartas para mejorar el mazo inicial, que es bastante flojito. Un título realmente largo y profundo que gustará exclusivamente a *fans* de *Yu-Gi-Oh!* o de juegos de estrategia con cartas.







SCENE IT?

¡ESTRELLAS EN PANTALLA GIGANTE!

Género **Aprietabotón peliculero**
Compañía **Warner Bros Int. Ent.**
Distribuidor **Warner Bros Int. Ent.**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
PVP Rec: **39,95 €**
12

El clásico juego de mesa *Scene It?* debuta por fin en **PS3** con un cargamento de 2.800 preguntas englobadas en 23 categorías, entre las que no faltan los fragmentos de películas a pantalla completa, localizadas al castellano (y con filmes españoles), aunque la imagen no es HD. Compatible con los *buzzers* (también se puede jugar con el *Sixaxis* de **PS3**), ***Scene It?*** garantiza risas y piques en fiestas, aquelarres y saraos familiares, brindando la posibilidad de descargar, en un futuro, nuevos paquetes de preguntas desde *PS Store*. El precio es más que interesante (menos de 40 €), aunque hubiéramos preferido pagar un poco más por tener la oportunidad de jugar On-line, algo que sí ofrecían anteriores entregas de *Scene It?* para otros sistemas.



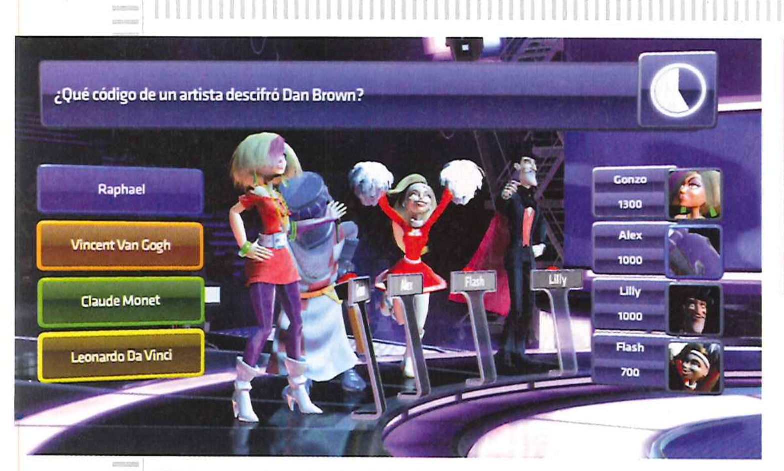
El juego incluye fragmentos, doblados al castellano, de conocidos éxitos de Hollywood y el cine español.

Podrás elegir personaje entre diversos clichés del cine de Hollywood.

EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
6,0	8,0	8,0	7,0	-	6,0	7,0





Tras superar las rondas, donde has de conseguir el mayor número de puntos, llegará la final amenizada por una musiquilla que te hará mover los pies: The Final Countdown.



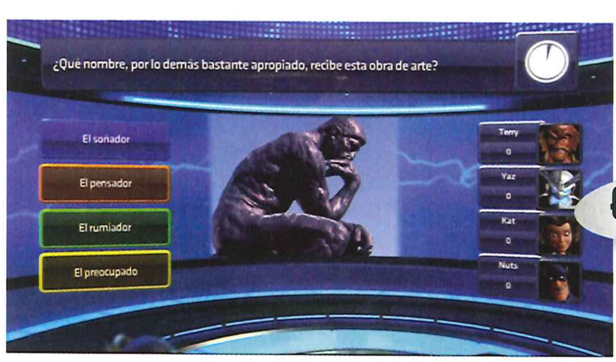
BUZZ!



CONCURSO UNIVERSAL

Género **Concurso**
Compañía **Sony C.E.**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores x8
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
PVP Rec: **39,95 € (juego)**
12

El juego social por antonomasia, con permiso de *SingStar*, llega cargado de pequeñas novedades como el hecho de que el presentador te tratará por tu propio nombre o la inclusión de unos títulos de crédito la mar de divertidos que resumen lo bien y lo mal que lo han hecho los concursantes participantes. Por lo demás es más o menos lo mismo que en otras entregas de temática general (música, historia, deportes, tele...), incluida la opción On-line Sofá contra Sofá. El pero es que hay muy pocas preguntas exclusivas de nuestro país. Una verdadera pena, porque sin duda son las que más gustan.



Esta nueva entrega de Buzz! incluye 5.000 nuevas preguntas sobre cine, historia, arte, cultura general, deportes, televisión, gastronomía...

EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,2	8,9	8,8	8,5	8,5	8,0	8,5



VÍDEOS

Envía **PSVIDEO** seguido del código del que quieras al 35575
Ej: **PSVIDEO ESCLAVO** al 35575



ESCLAVO | CRONICAS | PARADISE

Vip Móvil 35575

Coste SMS 4,95 €

Descarga directa



PAC-MANIA

Envía **PSJUEGO PACMANIA** al 35575

JUEGOS

Envía **PSJUEGO** seguido del código del que quieras al 35575 Ej: **PSJUEGO RAYOSX** al 35575



rayosx

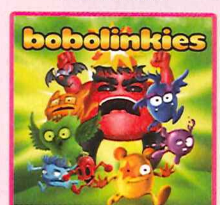




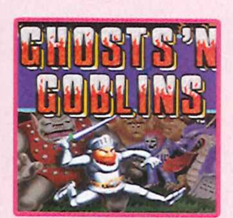
marcianos



khet



linkies



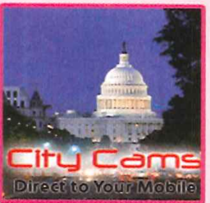
goblins



pang3



elude



cam



ouija



buzz



street



solitario



brain



magic



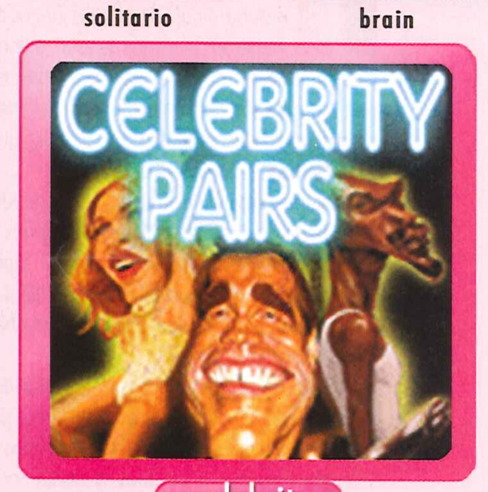
hundir



miahorcado



bomberman



celebrity

MÚSICA ORIGINAL

ENVÍA **PSREAL** + CÓDIGO AL 35575
EJ.: **PSREAL NADIE1** AL 35575

TOP

nº1	Manu Carrasco y Malú - Que nadie	NADIE1
2	Beyonce - Halo	HALO
3	La Quinta Estación ft. M.Anthony - Recuérdame	RECUERDAME
4	Shakira - Loba	LOBA
5	David Bisbal - Esclavo de sus besos	ESCLAVO
6	Black Eyed Peas - I gotta Feeling	FEELING
7	Inna - Hot	HOT
8	Milow - Ayo Technology	AYO
9	Pitbull - I know you want me	KNOW
10	Pitbull - Hotel Room Service	HOTEL
11	Nelly Furtado - Manos al Aire	MANOS
12	Death Cab for Cutie - Meet me On the Equinox	MEET
13	Jackson5 - ABC	ABC
14	The Black Eyed Peas - Boom Boom Pow	BOOM
15	Amy MacDonald - This is the life	THELIFE

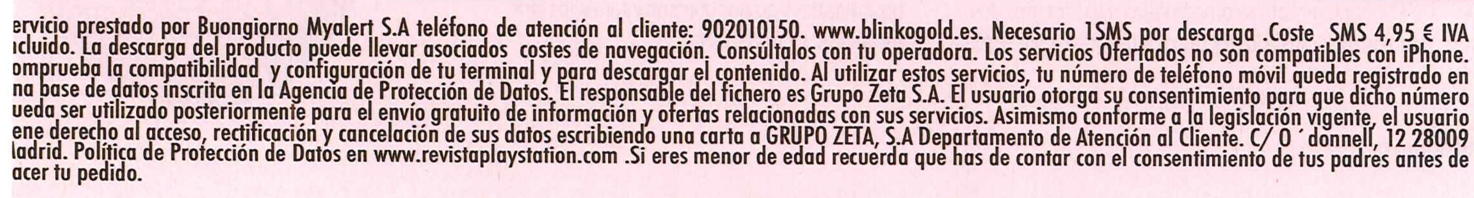
Todas los tonos son versiones originales (música y voz originales del cantante)



celebration



paradise


ervicio prestado por Buongiorno Myalert S.A teléfono de atención al cliente: 902010150. www.blinkogold.es. Necesario 1SMS por descarga .Coste SMS 4,95 € IVA ıcluido. La descarga del producto puede llevar asociados costes de navegación. Consúltalos con tu operadora. Los servicios Ofertados no son compatibles con iPhone. omprueba la compatibilidad y configuración de tu terminal y para descargar el contenido. Al utilizar estos servicios, tu número de teléfono móvil queda registrado en na base de datos inscrita en la Agencia de Protección de Datos. El responsable del fichero es Grupo Zeta S.A. El usuario otorga su consentimiento para que dicho número ueda ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionadas con sus servicios. Asimismo conforme a la legislación vigente, el usuario ene derecho al acceso, rectificación y cancelación de sus datos escribiendo una carta a GRUPO ZETA, S.A Departamento de Atención al Cliente. C/ O ´ donnell, 12 28009 ladrid. Política de Protección de Datos en www.revistaplaystation.com .Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de acer tu pedido.







Por Alejandro Del Pino Madero

△ ENCANTARÁ ○ A ✕ TODOS □ LOS FANS

En 1987 nació la que para muchos es la mejor saga de la historia, *Final Fantasy*. Sus juegos han estado plagados de héroes y villanos de todo lo tipo, cada uno con un carácter propio y marcado. Historias, mundos y personajes diferentes, pero siempre con algo en común: la lucha del bien contra el mal. Es precisamente ese concepto de dualidad lo que da comienzo a ***Dissidia: Final Fantasy***, en exclusiva para **PSP**.

Tras una pantalla de título en donde podemos ver a Cosmos frente a Caos, la *demo* de ***Dissidia: Final Fantasy*** nos introduce directamente en el modo *Arcade* (inexistente en la versión japonesa), donde podemos elegir entre el modo normal y el modo difícil. Sea cual sea nuestra decisión, tendremos disponibles a cinco luchadores: Caballero Cebolla, Cecil, Terra, Cloud y Sefirot.

Su sistema de combate, bastante innovador y complejo, fue descrito por sus creadores como «acción dramática progresiva». Para que os hagáis una idea, es como si mezcláramos *DBZ Budokai Tenkaichi* y *Kingdom Hearts II*. Escenarios 3D donde movernos libremente, un entorno destructible, combates aéreos, magias, incluso lugares donde «grindar» a lo *FFX*. Tanto nosotros como nuestro rival tenemos dos indicadores. Uno de ellos indica los PV (Puntos de Vida); para vencer, tenemos que conseguir que los PV de nuestro rival lleguen a cero. El otro indicador muestra la Bravura e indica la fuerza con la que golpearemos. Básicamente, nuestra misión consiste en dar golpes de Bravura (botón Círculo) para restar bravura a nuestro enemigo -así sus golpes nos dolerán menos- y sumárnosla a nosotros mismos. Seguidamente intentaremos atizarle un golpe de PV (botón Cuadrado), quitándole tanta vida como bravura tengamos en el momento de golpear. Aparte tenemos las invocaciones, que surgen en forma de ilustración y causan cierto efecto en el combate, y el modo Ex, con el que nuestro personaje sufrirá una transformación lanzando más golpes críticos y pudiendo realizar una descarga Ex -se trata de un golpe espectacular en forma de cinemática-.

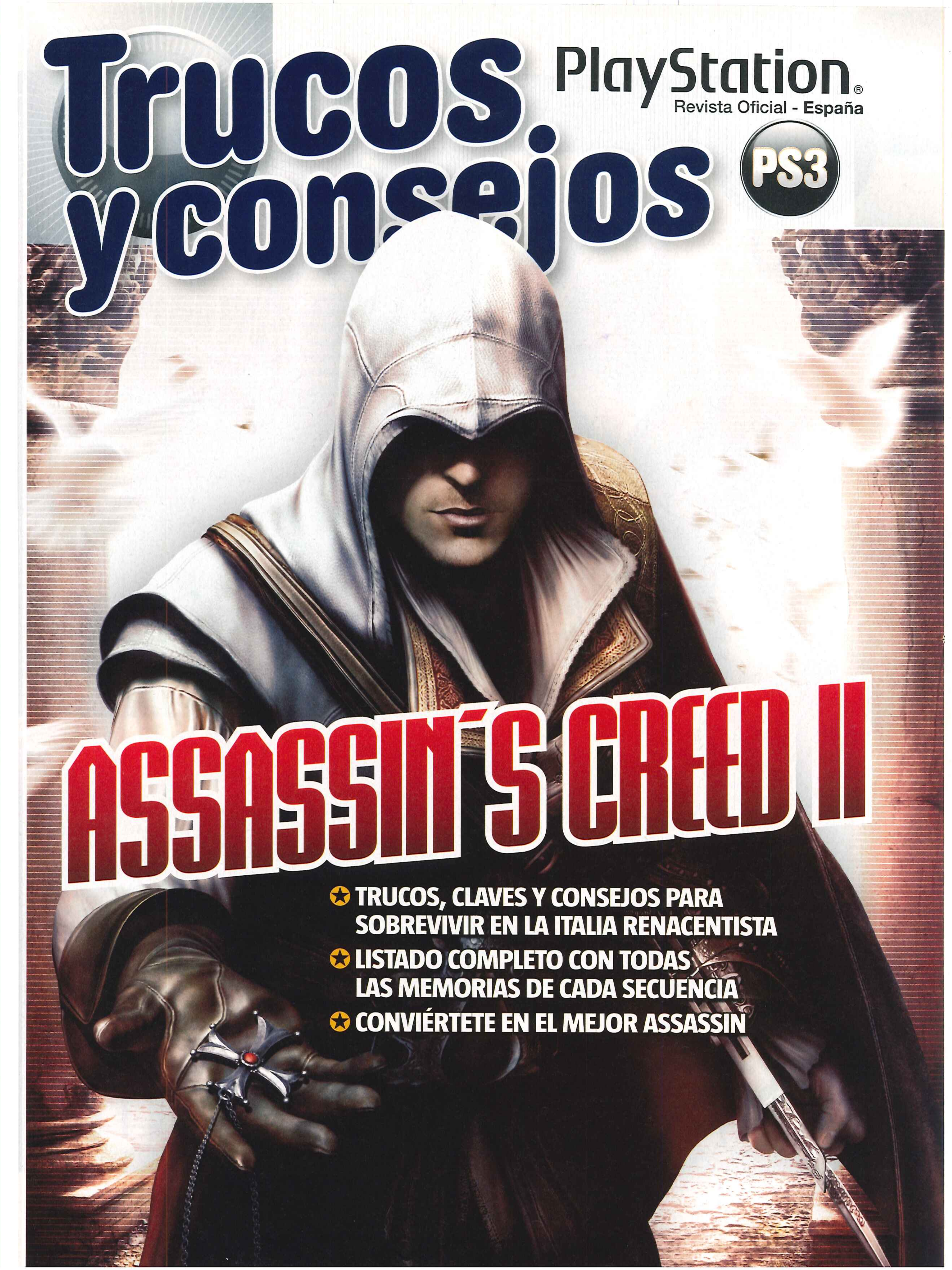
Por supuesto, podremos personalizar a nuestro personaje que irá ganando habilidades y accesorios a medida que gane combates y suba de nivel. Además, dispondremos de PC (Puntos de Compra), que utilizaremos para comprar nuevos modos, personajes, etc.

La *demo* nos deja con ganas de mucho más, pues sin duda ***Dissidia: Final Fantasy*** es un gran juego de lucha con muchas posibilidades y guiños que encantará a los *fans* de la saga. legion66687

LOS OTROS GANADORES...

...de una suscripción gratuita a la revista durante un año han sido:

G-Star82
Lerex
DARTHsurvivor
marrozos


Trucos y consejos
PlayStation®
Revista Oficial - España
PS3
ASSASSIN´S CREED II
TRUCOS, CLAVES Y CONSEJOS PARA SOBREVIVIR EN LA ITALIA RENACENTISTA
LISTADO COMPLETO CON TODAS LAS MEMORIAS DE CADA SECUENCIA
CONVIÉRTETE EN EL MEJOR ASSASSIN



Por Edgar & Cía

La ancestral lucha entre templarios y asesinos sigue su curso aún en nuestros días y los descendientes de ambas estirpes persiguen los fragmentos del Edén. Para hallarlos el Animus 2.0 nos manda a Italia en plena era renacentista.

ASSASSIN´S CREED II

△ VISTA DE ÁGUILA
□ ◎ APARTAR
ANDAR RÁPIDO ⊗

Las acciones que puedes realizar en ciertos momentos están asignadas a cada botón del mando.

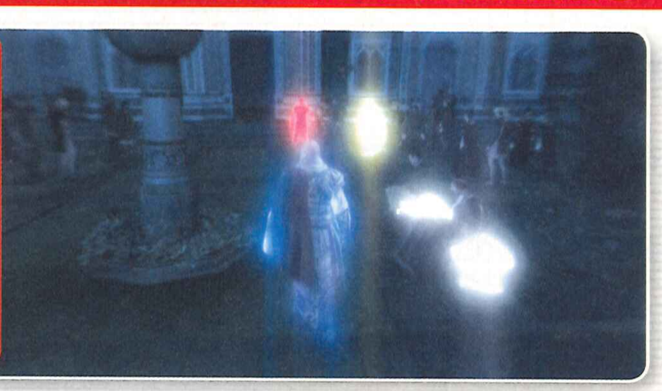
El radar te indica dónde están todas las misiones y objetos de interés. Además puedes poner marcas desde el menú de pausa.

21

DESENVUÉLVETE EN EL RENACIMIENTO

VISTA DE ÁGUILA

Se activa manteniendo pulsado el botón △. Cuando Ezio utiliza esta habilidad, toda la pantalla se vuelve monocroma excepto los puntos de interés, como los enemigos que aparecerán iluminados en rojo y los objetivos de nuestra cuchilla, brillando en amarillo.





MANEJA TODAS LAS ARMAS

El arsenal de Ezio se amplía a medida que avanza el juego. La pistola por ejemplo es brutal a largo alcance, pero su mera aparición provocará el pánico entre las gentes. Aprende a usar cada una.

Habilidades de un asesino



CORRER Y ESCALAR

Cuando quieras avanzar rápidamente ve corriendo siempre con los botones ⊗ y R1 pulsados. De este modo Ezio no se detendrá y se enganchará a cualquier saliente que vea. Cuando lo haga, suelta ⊗ y asciende con el joystick izquierdo.



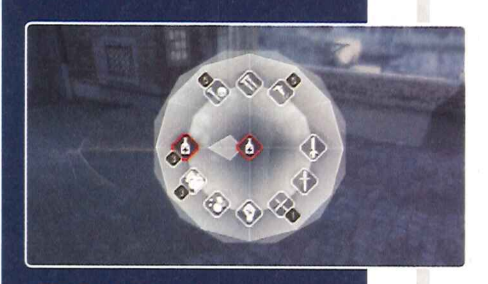
APARTAR

Chocar con los transeúntes, tirarlos al suelo o romper los objetos que llevan no es un buen modo de pasar desapercibido. En su lugar, pulsa el botón ◎ si alguien te molesta para apartarlo.



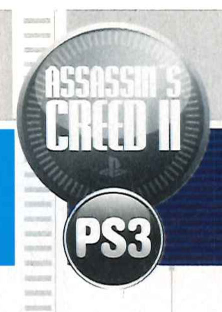
PELEAR

Ezio utilizará el arma que tenga equipada en ese momento si pulsas □. Hay una serie de técnicas de combate que te explicamos en las páginas siguientes. El arte de la espada es complejo.



UTILIZAR ITEMS

El botón R2 despliega un menú radial donde puedes seleccionar los objetos que desees equipar. Algunos como la cuchilla, las medicinas o la espada se pueden elegir rápidamente con la cruceta.



TODAS LAS MISIONES PRINCIPALES

Ezio va a tener mucho trabajo que realizar por Italia para vengar la muerte de sus padres y dar su merecido a los templarios. En este listado puedes ver un compendio de todas las memorias del *animus* que dan vida a esta historia. Recuerda que además de todas ellas puedes lograr multitud de objetivos secundarios como son las plumas, las obras de arte, las misiones secundarias o los sellos de los asesinos.

Presente 1

Escapar de Abstergo
Sigue a Lucy y acaba con tus enemigos.

Secuencia 01

Memoria 1: Cosas de críos
Combate con los hombres de Vieri.

Memoria 2: Si vieras cómo quedó...
Sigue a Federico para ver al médico.

Memoria 3: Rivalidad fraterna
Corre tras Federico sin detenerte para llegar antes que él a lo alto de la torre.



Memoria 4: Ronda nocturna
Cuélate por la ventana de Cristina.

Memoria 5: Recadero
Ve hacia tu destino evitando a los hombres de Vieri di Pazzi.

Memoria 6: Lección de honor
Practica todos los trucos de combate pegando una paliza a Duccio.

Memoria 7: El secreto de Petrucchio
Coge las plumas antes de que el reloj llegue a cero. Hay tiempo de sobra.

Memoria 8: Amigo de la familia
Ve a los puntos señalados del radar.

Memoria 9: Entrega especial
Ve por los tejados hasta tu destino.

Memoria 10: Pájaro enjaulado
Trepa por la pared norte del Palacio de la Señoría y ten cuidado con los guardias.

Memoria 11: Reliquia familiar
Mata a tus enemigos con la espada.

Memoria 12: El último hombre en pie
Huye de los guardias y busca un escondrijo o dales esquinazo.

Secuencia 02

Memoria 1: Adaptación
Tutorial para aprender a camuflarse.

Memoria 2: Un as en la manga
Ayuda a Da Vinci con las cortesanas.

Memoria 3: Juez, jurado y verdugo
Mézclate entre la gente y contrata cortesanas para llegar hasta Uberto.

Memoria 4: Con discreción
Arranca todos los carteles que puedas.

Memoria 5: Arrivederci
Saca a tu familia de Florencia.

Secuencia 03

Memoria 1: Asistencia en viaje
Lucha y protege a María y Claudia.

Memoria 2: Hogar, dulce hogar
Compra los objetos que te diga Mario.

Memoria 3: Entrenar es la clave
Aprende a combatir en este tutorial.

Memoria 4: El que la hace
Acaba con los soldados de las murallas utilizando tus cuchillos y abre la puerta para que el ejército de Mario entre y podáis atacar la ciudadela.

Memoria 5: Cambio de planes
Coge las páginas del códice y habla con todos los personajes que se te indican.

Secuencia 04

Memoria 1: Predica con el ejemplo
Aprende los distintos tipos de asesinato.

Memoria 2: La caza del zorro
Detecta tu objetivo con la vista de águila, persíguelo y lánzate sobre él.

Memoria 3: Nos vemos allí
Corre hacia Santa María Novella y contrata cortesanas o mercenarios cuando sea necesario para pasar.

Memoria 4: El secreto de Novella
Utiliza las palancas y avanza por las vigas y trozos de madera. Haz uso de todo lo aprendido para llegar hasta el final.



Memoria 5: Lobos con piel de cordero
Protege a Lorenzo de sus atacantes.

Memoria 6: Adiós a Francesco
Escala de nuevo el Palacio de la Señoría. Al llegar arriba Francesco saldrá huyendo. Persíguelo y acaba con él.

Secuencia 05

Memoria 1: Los pies en el suelo
Dirígete a las ubicaciones señaladas.

Memoria 2: Una hoja con muesca
Ve con Da Vinci y después coge un caballo para ir hasta Monteriggioni.

Memoria 3: Maniobras evasivas
Otro tutorial de combate.

Memoria 4: Pregonero
Escala por las torres y asesina a Antonio Maffei del modo que prefieras.



Memoria 5: Puertas cerradas
Cruza las murallas eliminando soldados, abre la puerta y mata a tu objetivo.

Memoria 6: Juega si te atreves
Identifica a Bernardo Baroncelli, mézclate entre la multitud y mátalo.

Memoria 7: El hábito no hace al monje
Mézclate entre la gente para acceder a Monte Oliveto y liquidar a Stefano.

Memoria 8: Con amigos como estos
Sigue a Jacopo di Pazzi por los tejados matando a los arqueros con tus cuchillos. Al llegar al coliseo utiliza los ladrones para distraer a los guardias y entra. Lucha y acaba con Jacopo.



Secuencia 06

Memoria 1: Un largo viaje
Haz todo lo que tengas que hacer por Florencia y ve a ver a Leonardo da Vinci.

Memoria 2: Vacaciones en la Romaña
Mueve el carro de un lado a otro para desequilibrar a tus enemigos.

Memoria 3: Todos a bordo
Completa el tutorial de la góndola.

Presente 2

Almacén
Activa todos los sensores.

Acre
Sigue al personaje de la capucha y escala la torre en la que se esconderá. Al llegar al balcón parece imposible subir más, pero si rebotas en la pared alcanzarás el saliente de madera sobre la puerta.



Secuencia 07

Memoria 1: Benvenuto
Simplemente pasea por las calles.

Memoria 2: Esto va a dejar marca
Avanza con Rosa y ayúdala a vencer a todos los enemigos que os atacarán.

Memoria 3: Juego de construcción
Ve con Antonio y examina las memorias.

Memoria 4: Evasión
Libera a los ladrones de sus jaulas.

Memoria 5: La ropa hace al hombre
Coge los tres cofres y luego la góndola.

Memoria 6: Limpieza general
Mata a los tres traidores, uno está en un barco, otro en un tejado y el último por la zona del mercado.

Memoria 7: Mono de imitación
Tutorial sobre cómo trepar.

Memoria 8: Saltos y rebotes
Ascala hasta lo alto de la atalaya.

Memoria 9: Todo debe funcionar
Mata a los arqueros y escala el Palacio de la Seda para eliminar a Emllio.

Secuencia 08

Memoria 1: Dios los cría
Sigue a los templarios.

Memoria 2: Si a la primera no sale
Ve a los puntos señalados en el radar.

Memoria 3: Sin riesgo no hay ganancia
Tutorial para manejar el planeador.

Memoria 4: Un buen comienzo lo es...
Liquida a todos los enemigos señalados.

Memoria 5: Aviador ocasional
Vuela hacia el Palacio Ducal pasando sobre las antorchas para ascender.

Secuencia 09

Memoria 1: Saber es poder
Ve a ver a Leonardo para conseguir la máscara de carnaval y la pistola.

Memoria 2: Damiselas en apuros
Mata al asesino con la pistola.

Memoria 3: Monja la más lista
Haz las tres misiones del carnaval.

Memoria 4: Y no están...
Completa la carrera.

Memoria 5: Capturar la bandera
Gana a tu rival en este juego.

Memoria 6: Redada de lazos
Roba los lazos a las mujeres.

Memoria 7: Los estafadores nunca...
Combate contra tus enemigos en el ring.

Memoria 8: Pasándolo bomba
Localiza a Dante Moro y mézclate entre la gente para realizar el robo. Después, en la fiesta, acaba con él de un disparo.

Secuencia 10

Memoria 1: Desagradable giro de...
Habla con Antonio.

Memoria 2: Luchador enjaulado
Libera a Bartolomeo de su prisión.

Memoria 3: No dejes a nadie atrás
Libera al resto de tus compañeros.

Memoria 4: Asume la posición
Escolta a los miembros de tu ejército y mata a los soldados que haya en los puntos de destino.

Memoria 5: Dos tipos, una hoja
Asesina a Silvio y a Dante



Secuencia 11

Memoria 1: A quien espera, todo le llega
Sigue a tu objetivo.

Memoria 2: Sigue el juego
Lleva la caja hasta el lugar indicado. Tras esto pelea con Borgia en un combate que consta de tres fases.

Secuencia 14

Memoria 1: La X marca el lugar
Ordena las páginas del códice para formar un mapa mundi.

Memoria 2: En la boca del lobo
Accede a la Capilla Sixtina y asesina a Rodrigo Borgia.

Presente 3

Epílogo



Para completar el vuelo con la máquina de Leonardo tienes que aprovechar las antorchas de los tejados y elevarte.



En Assassin's II podemos incluso cruzar los canales de Venecia en góndola. Simplemente súbete a una y su legítimo dueño saldrá de ella.



PASAR DESAPERCIBIDO



FUNDIRSE ENTRE LA GENTE En Assassin's Creed II ya no es posible hacerse pasar por un monje tal y como lo hacía Altair. Sin embargo, ahora puedes meterte dentro de un grupo de gente para camuflarte como un camaleón y pasar desapercibido.



CORTESANAS. Puedes contratarlas con △ a cambio de unos florines para que te sigan. Así podrás pasar desapercibido entre ellas o hacer que distraigan a los guardias eligiendo tu objetivo con L1 y pulsando nuevamente el botón △.



HERALDOS. Estos oradores contarán tus hazañas para mejorar la imagen que la gente tiene de ti, disminuyendo así tu notoriedad a cambio de dinero. Acércate a uno y pulsa △ para sobornarlo.

GUERREROS Y LADRONES. Cumplen una función similar a la de las cortesanas. Con ellos podrás mantener ocupados a los guardias y tener vía libre para actuar.





LOS CARTELES. Tener un índice alto de notoriedad hará que los guardias tengan más tendencia a perseguirte. Busca en el radar los carteles y arráncalos con ◎ para ser menos conocido.

ASESINATOS SIGILOSOS



DESDE LO ALTO. Sitúate en una superficie elevada y elige a tu víctima con L1. Al hacerlo verás que en el indicador de acciones aparece la opción «Asesinar» para el botón ▢. Como novedad, en Assassin's Creed II podrás acabar con dos enemigos a la vez si se encuentran cerca el uno del otro.

TIRAR POR LA CORNISA. Acércate al enemigo que quieras liquidar mientras estás enganchado a una cornisa por la parte de afuera. Cuando estés lo suficientemente cerca pulsa el botón ▢ y Ezio le clavará la cuchilla para lanzarlo al vacío en una espectacular y elegante acción propia de un gran miembro de la hermandad.





DESDE LA PAJA. Cuando veas un guardia dando vueltas alrededor de un montón de paja o parado junto a él, aprovecha la ocasión para esconderte dentro. Desde ahí, podrás aniquilarlo de una manera limpia y sigilosa pulsando, como no podía ser de otra forma, el botón ▢.

EZIO Y LOS GUARDIAS



DESPISTAR A LOS GUARDIAS. Si tus enemigos comienzan a perseguirte deberás darles esquinazo para poder volver a tus quehaceres. Esto lo puedes conseguir alejándote del área amarilla en el radar o escondiéndote en montones de paja, y en las garitas con cortinas de tela.

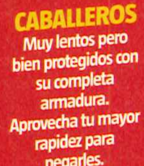
DISTRAER CON CADÁVERES. Los guardias se acercarán a mirar si observan que un compañero suyo ha caído inerte desde un tejado de manera sospechosa. Así que ya sabes, mata a un enemigo en cualquier tejado y arrójalo con ◎.



DISTRAER CON DINERO. Accede al menú radial con R2 y selecciona el icono del saco de monedas. De esta manera podrás echar dinero al suelo pulsando ▢ atrayendo a la gente y despistando de paso a los guardias que haya.









PIQUEROS
Se trata de un enemigo complicado de combatir cuerpo a cuerpo, porque desvían todos tus golpes. Lo mejor es acabar con ellos por la espalda.

CABALLEROS
Muy lentos pero bien protegidos con su completa armadura. Aprovecha tu mayor rapidez para pegarles.

SOLDADOS
Son los más sencillos de matar. Lo mejor es esperar a que se lancen a por ti y realizar un contraataque que acabe con ellos de un modo rápido.

EL COMBATE



CONTRAATACAR. Sin duda, el mejor sistema para matar soldados rápidamente después del asesinato sigiloso. Simplemente no hagas nada, espera a que tu enemigo ataque y en cuanto lo haga pulsa a la vez los botones R1 y ◯. Así el ataque se volverá contra él.



ENTRENAMIENTO. Junto a la puerta de entrada a la casa del Tío Mario está la arena de entrenamiento. Allí podrás practicar todas las técnicas de combate que necesitarás posteriormente en tus encuentros con los guardias. En la Villa, además, hay multitud de herreros a los que poder comprar armas de mayor calidad y más poderosas.

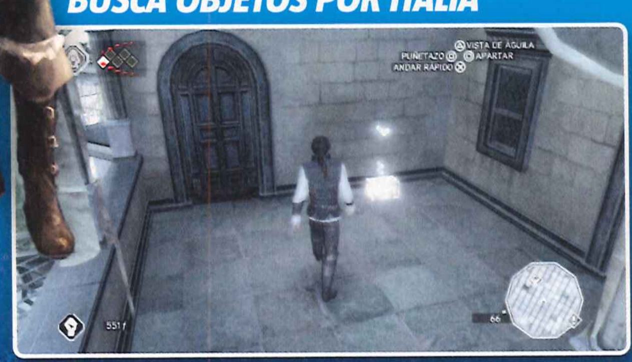


ESCAPAR. Si un combate se pone demasiado complicado es mejor no intentar heroicidades y salir huyendo inmediatamente. Esto lo puedes hacer moviendo el joystick en dirección contraria y manteniendo pulsados ◯ y R1.



ESQUIVAR. A ciertos enemigos es prácticamente imposible contraatacarles. Otra opción interesante es esquivar sus envites y golpear inmediatamente después, aprovechando que están desprevenidos. Para esquivar espera a recibir el ataque y entonces pulsa R1 junto con ◯ y la dirección deseada.

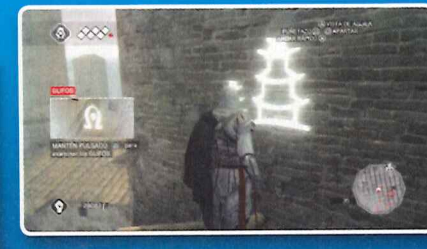
BUSCA OBJETOS POR ITALIA



TESOROS. En todas las ciudades del juego hay escondidos montones de cofres con dinero en su interior. Para saber dónde se hallan todos y cada uno de ellos puedes comprar los mapas que venden los mercaderes de arte en cada una de las ciudades. Hazte con ellos, pues la recompensa siempre va a ser mucho mayor que la inversión realizada.



PÁGINAS DEL CÓDICE. Hay treinta en total, de las cuales catorce se consiguen durante el desarrollo de la historia principal y las otras dieciséis hay que buscarlas por el mapeado. Para hacerte con estas últimas tendrás que despistar a los guardias que custodian los cofres mediante el uso de cortesanas o ladrones. Así abandonarán sus puestos y tú podrás llegar a ellos con total tranquilidad.



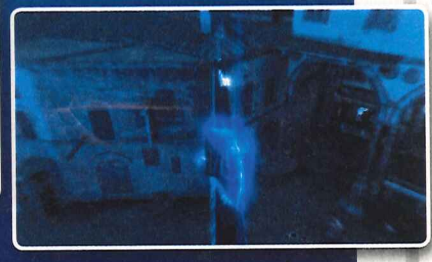
GLIFOS. Hay un total de veinte y siempre están en la pared de algún edificio de cierta importancia. Cuando les eches un vistazo con la vista de águila se desbloquearán puzzles para descubrir más acerca de la historia de Assassin's Creed.



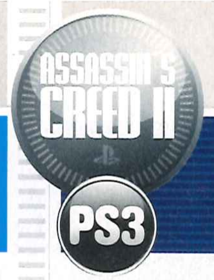
ESTATUILLAS. Las ocho estatuillas que debes colocar en los pedestales situados en el jardín de la Villa Auditore se encuentran en Monteriggioni. Date un garbeo por el pueblo con la vista de águila activada y las verás fácilmente brillando en color amarillo. La más complicada es la de Apolo, que está junto a una ventana en el edificio situado en el extremo sudoeste del mapa.



SELLOS DE ASESINOS. Hay seis en total y son la llave para lograr la armadura de Altair que reposa bajo la Villa Auditore. El radar te marca su ubicación, pero para acceder a ellos deberás superar unas cuantas pruebas de lo más acrobáticas.



PLUMAS. Cuando deposites 50 en el cofre de la villa recibirás el Martillo de Guerra de Condotiero, y cuando te hagas con las 100 conseguirás la capa Auditore que eliminará tu notoriedad.



CONSIGUE DINERO



HAZ PROSPERAR LA VILLA. En la sala donde está la hermana de Ezio te espera el arquitecto de Monteriggioni para ofrecerte la posibilidad de remodelar las tiendas y edificios del pueblo. No escatimes a la hora de dejarlo todo como nuevo, pues esto te reportará importantes ingresos a largo plazo.



SAQUEAR. Los cuerpos de tus enemigos caídos suelen esconder dinero y en ocasiones otro tipo de suministros útiles. Puedes saquearlos acercándote a sus cadáveres y manteniendo pulsado el botón ◎ durante unos segundos. También, cuando llegues a Venecia podrás saquear las góndolas que emiten brillo.



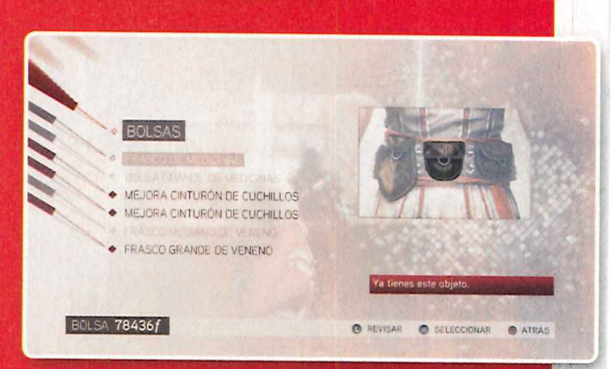
ROBAR. Cuando te pegues mucho a un ciudadano cualquiera aparecerá la opción de robar con ◎ en el menú de acciones. Si pulsas dicho botón Ezio se hará con unas monedas de su bolsillo. Normalmente suelen ser pocas, pero quién sabe lo que puedes encontrar en los pantalones más adinerados...

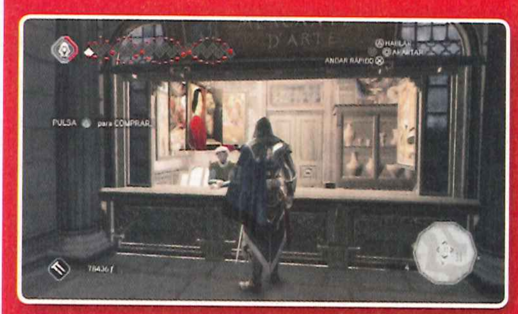
DE COMPRAS



EL HERRERO. Mejorar las armas y armaduras de Ezzio es una gran ayuda a la hora de completar la aventura. Una buena espada hará más daño a tus enemigos y una buena armadura aumentará tu barra de salud máxima.

EL SASTRE. Puedes cambiar el look de nuestro protagonista acercándote a un sastre y utilizando cualquiera de los tintes de que dispone. Además, también podrás adquirir bolsas para aumentar tu capacidad de llevar medicinas u otros objetos importantes, como los cuchillos lanzadores o el veneno para la cuchilla oculta de Ezio.





MERCADER DE ARTE. Conseguir todos los cuadros disponibles en el juego es una buena manera de incrementar el valor de Monteriggioni y por tanto de maximizar tus ingresos. Visita a todos los que puedas para hallar obras diferentes.



EL MÉDICO. Cuando la barra de salud ande bajo mínimos no será mala idea ir a hacerle una visita al médico. Podremos utilizar sus servicios para reponernos de nuestras heridas o también para comprar medicinas con las que curarnos a mitad de los combates.

DESCUENTO DE



AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CÓMO CONSEGUIRLO

por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3

DRAGON BALL RAGING BLAST

PVP recomendado 64,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España **59,95 €**

DRAGON BALL RAGING BLAST

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España **54,95 €**

PLANET 51 EL VIDEOJUEGO

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 59,95 €

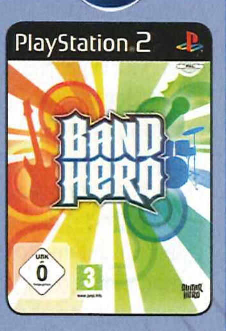
LECTOR PlayStation Revista Oficial - España **54,95 €**

SAW

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS2



PVP recomendado 39,95 €

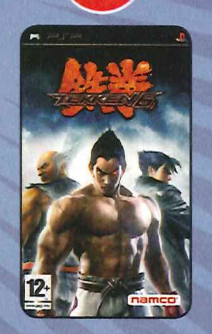
LECTOR PlayStation Revista Oficial - España **34,95 €**

BAND HERO

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PSP

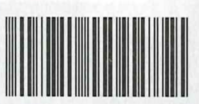


PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España **34,95 €**

TEKKEN 6


☐ AÑADIR AL PEDIDO



CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ____ APELLIDOS ____ EDAD ____

DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____

POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____ CÓDIGO POSTAL ____

TELÉFONO ____ NIF ____ E-MAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE ENERO DE 2010







Buzón

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**





Para conseguir el Platino que tiene Guillermo Sánchez en Tekken 6 tendrás que jugar mucho (y bien) al modo Campaña. ¡Enhorabuena!



Francisco Gutiérrez no es un recién llegado... esa primera PlayStation (que acaba de cumplir 15 años) le delata. ¡Buena colección!

El récord del mes



Pau Someño nos envía uno de los récords más trabajados de los últimos años: Platino en Assassin's Creed II.



Saw: un nuevo modelo de Survival Horror

JAVIER MARTÍN. VÍA E-MAIL.

Por todos es sabido que el *survival horror* más puro se encuentra en decadencia. Actualmente el número de títulos de este género se puede contar con los dedos de una mano. Sagas como *Silent Hill*, *Forbidden Siren* y *Dead Space* siguen apostando por un género que puede no tener una legión de fans tan grande como los *shoot'em-up*, pero es uno de los pocos géneros que siguen presentando argumentos interesantes.

Cuando me enteré de que una saga de terror tan conocida como ***Saw*** iba a ser plasmada en un videojuego, empecé a sentirme confuso. ¿Pasaría como con todas las adaptaciones del cine a los videojuegos? ¿Seguirían destruyendo el género como con *Resident Evil 5*?

Pero al saber que **Konami** se iba a encargar del proyecto me sentí aliviado; la compañía responsable de la mejor saga del *survival* de todos los tiempos, *Silent Hill*, iba a encargarse de la saga ***Saw***.

Lo mas interesante de este título es el concepto de terror que plantea, basándose casi de forma exclusiva en la supervivencia límite (como puede verse en las seis entregas cinematográficas). Recupera uno de los elementos que se encuentran perdidos en el género como los *puzzles*: volver a darle al coco en el juego en lugar de disparar a todo lo que se mueva. ¿Recuerdan el *puzzle* del piano en el *Silent Hill* original?

Este título puede servir como compensación al retraso de *Silent Hill Shattered Memories* de **Climax Studios**, además de seguir manteniendo vivo este gran género que se encuentra falto de apoyos. Una vez más debemos dar las gracias a **Konami**, por mantener el concepto del MIEDO en un videojuego.

Super Street Fighter IV

DEE JAY. VÍA E-MAIL.

Después de llevar toda la vida jugando, sobre todo a los juegos de lucha, hay reacciones de ciertos aficionados a los videojuegos que, a estas alturas, me desconciertan sobremanera. Desde que **Capcom** desveló los planes para lanzar una versión *Super* de ***Street Fighter IV***, no he leído nada más que quejas por parte de usuarios en todo tipo de foros y revistas. Sus argumentos son tan triviales como que es demasiado pronto para una secuela, que no debería costar lo mismo que un juego «normal» o que la actualización a la versión *Super* debería poder descargarse desde *PlayStation Store*.

He llegado a la conclusión de que esta gente se queja porque no tiene ni idea de jugar a ***Street Fighter IV*** ni de lo que significa el género de la lucha... Ni mucho menos, de lo que significa el prefijo *Super*. Los que llevamos en esto desde los 90 hemos tenido que aprender a jugar a *Street Fighter II*, a *Champion Edition* (que salió un año después), a *SSF2*, a *SSF2 Turbo*, a la saga *Alpha*... Y los que tuvimos la oportunidad de jugar a la saga en Super Nintendo y en la primera **PlayStation**, hemos ido comprando todas las entregas de *Street Fighter* que han aparecido, y encantados de la vida.

¿No salen *FIFA* y *PES* todos los años y siguen siendo «superventas»? Además, por lo que parece, ***Super Street Fighter IV*** traerá novedades suficientes como para ser considerado un nuevo juego.

Primero hemos tenido que esperar diez años a que la saga continuase, a que resurgiese el género de la lucha, y ahora hay gente a la que le parece mal que salgan dos *Street Fighter* en dos años, cuando entre 1991 y 1999 llegaron a salir más de 10 diferentes ediciones de la saga... sólo en recreativa. Para todos aquellos a los que les parece mal el lanzamiento de ***Super Street Fighter IV***: dedicaos a jugar a *Super Smash Bros* y dejad los juegos de lucha de verdad a los expertos del género y amantes de la saga desde su aparición.

«Llevábamos 10 años esperando el regreso de la lucha»



Enviado Espacial

«MacGyver» nos dice lo que podemos hacer con un juego de PlayStation 3 o de PS2 que ha sufrido algún arañazo «fatal»:

Aunque los juegos de PS3 son muy resistentes, si sois un poco «brutos» podríais acabar con un posavasos en lugar de un juego. Con PS2, la cosa es más dramática. La mejor forma de solucionar este tipo de arañazos, si el juego no tiene garantía y no lo podéis cambiar por uno nuevo, es a través de un pulimento líquido (podréis encontrarlo en ferreterías). El de la marca Titanlux da muy buenos resultados; bastará con utilizar un algodón para extender el pulimento por la superficie del disco, dejarlo secar unos cinco minutos y retirarlo después con otro algodón. Veréis que el disco habrá quedado como nuevo.

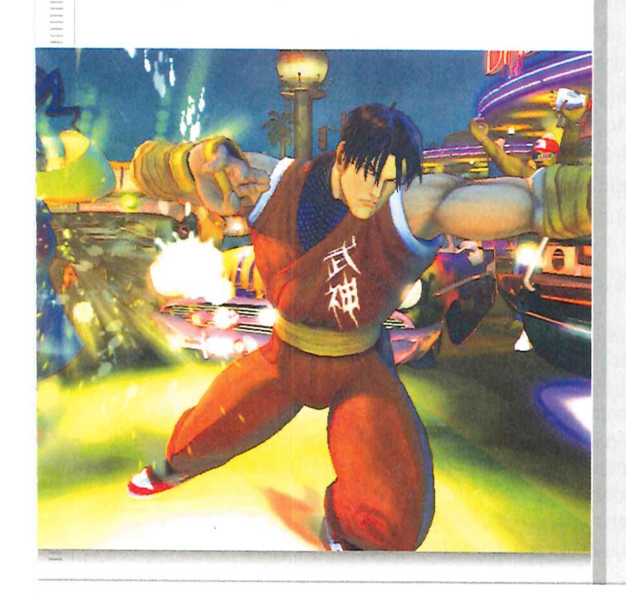
Assassin's Creed II: ¡menuda sorpresa!

EZIO AUDITORE. VÍA E-MAIL.

Aunque nunca llegué a jugar al primer *Assassin's Creed* más de una hora, sé de buena tinta que su repetitivo desarrollo dejaba mucho que desear. Con más miedo que vergüenza, me hice con la segunda entrega, haciendo caso a todas las publicaciones escritas y On-line que hablaban maravillas de él.

Desde la primera partida (que llegó a durar ocho horas, casi sin querer) me di cuenta de que estaba ante uno de los grandes de la actual generación: largo, técnicamente impresionante, magníficamente doblado... y con un desarrollo capaz de enganchar a cualquiera con dos dedos de frente. La gran multitud de objetivos, principales y secundarios, sus objetos ocultos, sus grandes mapeados y la forma en la que están ordenadas sus misiones hacen de ***Assassin's Creed II*** una de las mejores experiencias que uno puede tener junto a su querida **PlayStation 3**.

«ACII es uno de los juegos más completos para PS3»



¿Sabías que...

La próxima entrega de ***Tomb Raider*** podría incluir un modo multijugador? Aún no se conocen detalles sobre qué personaje acompañará a Lara o se enfrentará a ella, ya que también se desconoce si dicho modo será cooperativo o competitivo. Lo que sí se sabe a ciencia cierta es que **Crystal Dynamics**, creadores de las últimas entregas de *Tomb Raider*, está buscando a un experto en programación multijugador para *«una de las más prestigiosas franquicias»*. La cosa parece clara.

Logitech podría estar trabajando en un lector de UMD para la nueva **PSPgo**? Por ahora no es más que un rumor, pero si se cumple, podría ser el elemento que muchos usuarios de **PSP** han estado esperando para dar el salto definitivo a la nueva generación de la portátil de **Sony**.

Akira Yamaoka, productor y músico de la saga *Silent Hill*, está a punto de abandonar **Konami**? Yamaoka-san ha confirmado que abandonará la compañía cuando termine el trabajo pendiente en *Silent Hill: Shattered Memories*. ¿Se unirá a alguna compañía de «veteranos» como **Platinum Games**? ¿se irá a la competencia del *survival horror* para dar una nueva vuelta de tuerca a la saga *Resident Evil*? ¿formará una nueva compañía? ¡Se admiten apuestas!

El «ejército» formado por los jugadores de ***Modern Warfare 2*** de todo el mundo supera al de cualquier ejército real? ¡Más de ocho millones de soldados!



Tú Puntúas

¡Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu gran oportunidad!



ASSASSIN'S CREED II — 9,8
G.J.J.
VÍA E-MAIL
Siendo un fan de la primera entrega, era de esperar que me gustase ***ACII***. El título de **Ubisoft** es mucho más variado que el primero, contiene unos mapas gigantescos y muy detallados y una jugabilidad que te hará aferrarte al mando y no soltarlo hasta no completar todos los objetivos del juego.



TEKKEN 6 — 9,2
MARCOS
VÍA E-MAIL
Siempre me ha encantado la saga de **Namco** y ***Tekken 6*** no es una excepción: todos los personajes, nuevos movimientos... Aunque teniendo en cuenta que la recreativa salió hace dos años, podrían haber mejorado los gráficos.



COD: MW2
OSCAR MIKE
VÍA E-MAIL
Me encantó *COD4*, me negué a jugar *COD5* y he disfrutado muchísimo con ***MW2*** pero... ¿Soy el único que cree que está un poco sobrevalorado? En mi opinión, un *shoot'em-up* puro y duro nunca podrá llegar a ser un «juego del año», por muy bien hecho que esté... y aunque tenga el mejor multijugador On-line.



Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial»
en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



Cuando ya estaba «todo el pescado vendido», Sega y Platinum Games nos han sorprendido con el juego de acción del año. Su espectacularidad, su burlón argumento y su gran jugabilidad lo convierten en el favorito para algunos de nuestros lectores.

Linux en PlayStation 3

Hola a todos, soy Rubén y me gustaría que me respondieseis a estas dudas:
1 Cómo puedo instalar *Linux* en mi PlayStation 3?
2 ¿Es mejor o peor que el XMB?
3 ¿Qué diferencias tiene?
4 ¿Se puede luego volver a instalar el XMB?

RUBÉN, VÍA E-MAIL.

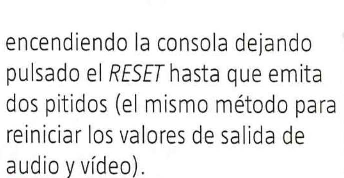


FIFA 10. El simulador deportivo por excelencia del presente año continúa el gran inicio de la saga en PlayStation 3.

1 Para empezar, tendrás que ir a los ajustes del sistema y realizar una copia de seguridad de tu disco duro, para no perder todos tus datos. Después, asegúrate de que la copia de seguridad se ha hecho correctamente y formatea tu disco duro (en los ajustes de sistema encontrarás las opciones), con la opción «Personalizado» y, como consejo, dejando 10 GB únicamente para *OtherOS* (o lo que es lo mismo, *Linux*). Recuerda: nunca se podrá acceder desde *Linux* a la partición de **PS3** y viceversa. Después, podrás introducir un DVD con un sistema operativo *Linux* compatible con **PS3** y, en «Ajustes del Sistema», elegir la opción Instalar «Otro Sistema Operativo». Te recomendamos que descargues el *Yellow Dog Linux* por su facilidad de uso e instalación (www.ydl.net). Tras la instalación, entra en «Ajustes del Sistema» y en la opción «Sistema Predeterminado» elige *OtherOS*. La forma más rápida de volver al XMB desde *Linux* es encendiendo la consola dejando pulsado el *RESET* hasta que emita dos pitidos (el mismo método para reiniciar los valores de salida de audio y vídeo).
2 Digamos que es un complemento; funciona como un sistema operativo de un ordenador pero algo más limitado, pero en ningún caso te permitirá cargar juegos de **PS3** o acceder a *PlayStation Store* o partidas guardadas. Podríamos decir que tu consola se convierte en un ordenador.
3 No tiene nada que ver con el sistema de la consola; como ya hemos mencionado, es como el sistema operativo de un ordenador, aunque algo más limitado (teniendo en cuenta al paso que van los ordenadores hoy en día). Con *Linux* en **PS3** podrás navegar por la red, chatear, reproducir vídeos (siempre y cuando no sean en HD), utilizar paquetes como el de *Office*, etc.
4 Ambos sistemas pueden convivir al mismo tiempo; para pasar al XMB desde *Linux* hay una opción al apagar el sistema (como cuando *Windows* te deja cerrar sesión en lugar de apagar o reiniciar). Si esto no funciona, enciende la consola dejando pulsado el *RESET*, como hemos dicho. Para volver a *Linux* desde el XMB, vuelve a poner como «Sistema Predeterminado» el *OtherOS*. Si quieres deshacerte de *Linux* una vez instalado, vuelve a hacer una copia de seguridad de tus datos y formatea de nuevo el disco duro.

Problemas de ralentización con FIFA 10

¡Hola! En primer lugar, enhorabuena por la revista; aquí dejo mis consultas:





BORRADO DE DATOS DE INSTALACIÓN

PlayStation 3 graba en una carpeta los datos de instalación y en otra carpeta las partidas guardadas; ¿puedo borrar los datos de instalación sin cargarme ninguna partida?

DAVID LASO, VÍA E-MAIL.

No te preocupes, los datos de instalación de un juego no contienen partidas grabadas ni información de perfil de ningún tipo. Lo normal, a la hora de liberar espacio en el disco duro de la consola, es borrar datos de instalación de juegos que ya te has terminado y que, en algunos casos, pueden llegar a superar los 5GB. Mientras no toques la carpeta de partidas grabadas que, como podrás comprobar, ocupan muchísimo menos que los datos de instalación, tu partida quedará intacta por si quieres continuar jugando más tarde. Eso sí, no te quedará más remedio que volver a instalar el juego.

1 **¿Me compré *FIFA 10* y, desde el primer momento, el juego se para cada cierto tiempo: son como pequeños bloqueos durante el juego. ¿Qué puedo hacer para solucionarlo? He probado a borrar los datos personales, desactivar los *podcast*... pero sigue pasando.**
2 **¿Qué juego me recomendáis *Uncharted 2: El Reino De Los Ladrones* o *Assassin's Creed II*?**

LUIS RAMÍREZ ALDANA, VÍA E-MAIL.

1 Hemos leído que algunas **PS3** tienen algún que otro problema de lectura con ***FIFA 10***, sobre todo los nuevos modelos **Slim** con disco duro de 250 GB. ¿Te funcionan bien todos los demás juegos? ¿La carga de los menús es lenta y tediosa? ¿Has comprobado que el *Blu-ray* del juego esté limpio y sin arañazos?¿Has probado el juego en otra consola? ¿Y otro ***FIFA 10*** en tu misma consola? Si la consola lo sigue haciendo con otro ***FIFA 10*** es muy posible que el lector de *Blu-ray* no esté funcionando correctamente, así que te recomendamos llamar al servicio técnico de **Sony**.
2 ***Uncharted 2*** es una compra obligada; es el juego del año para la consola de **Sony**, aunque su desarrollo, comparado con el de ***Assassin's Creed II***, es muy lineal. El título de **Ubisoft** es tan válido como el de **Naughty Dog** ya que, aunque no tiene un apartado gráfico tan sublime como ***Uncharted 2***, su desarrollo abierto, las grandísimas posibilidades (completísima lucha, sigilo, exploración, resolución de *puzzles*, plataformas...) y su original argumento lo convierten en uno de los firmes candidatos a juego del año 2009. En la redacción nos sentimos como si nos hubieras preguntado: «¿a quién quieres más, a mamá o a papá?». En resumidas cuentas, la experiencia de ***Uncharted 2*** es inigualable, pero algo fugaz con respecto a ***ACII***.



EL TEMA DEL MES

¿Cuáles son tus indispensables en estas navidades?

Tras más de medio año de espera, mis indispensables no son ninguna sorpresa

RAÚL. VÍA E-MAIL.

Aunque siempre estoy abierto a todo tipo de sorpresas de última hora, desde que supe de la aparición de *Modern Warfare 2* y *Uncharted 2*, no he podido pensar en otros juegos hasta su lanzamiento. Me he hecho con los dos para disfrutar a tope las vacaciones navideñas y no puedo estar más satisfecho; además, tengo clarísimo que la espera y el precio han merecido la pena y que, esperemos que sirva de precedente, el *hype* (o las expectativas, para los menos *gamers*) se ha superado con creces. Me imaginé ambos títulos muy, muy buenos, pero nunca pensé que llegarían al nivel de calidad al que están y al que muy pocos títulos se acercan.

Los buenos ya sabemos cuáles son; lo mío es «tirarme a la piscina» a ver qué sale

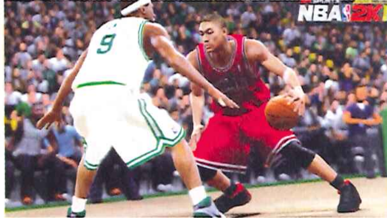
GONZO. VÍA E-MAIL.

Está claro que, si estas navidades quieres ir a lo seguro, tienes títulos de sobra que van a cumplir tus expectativas: *Uncharted 2*, *Assassin's Creed II*, *COD: Modern Warfare 2*... Con esos juegos vas a lo seguro, porque están más que analizados y todo el mundo sabe que son buenísimos. Yo tengo un carácter muy impulsivo y, a decir verdad, después de probar la *demo* de *Bayonetta* de *PlayStation Store*, aún a sabiendas de que técnicamente no era una maravilla... he decidido esperar a que salga y poner todas mis esperanzas en él. El original sistema de lucha que he visto en la *demo* no me ha decepcionado lo más mínimo y, viniendo de un desarrollador que ha estado detrás de *Devil May Cry* y las dos primeras entregas de *Resident Evil*, malo no puede ser.

Nuevo tema del mes para el nº 109.

«En nuestro reportaje de "Los Mejores de 2010" te mostramos alguna de las joyas del próximo año. ¿Con cuál o cuáles te quedas?»





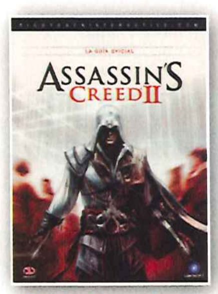
¿Merece la pena NBA 2K10 teniendo el 2K9?

Junto a la esperada actualización de *rosters*, los chicos de **2KGames** han incluido una buena cantidad de movimientos, fintas y lanzamientos, y novedades de importancia en modos como el My Player.



¿Existe edición coleccionista de Killzone 2?

Pese a que en un comienzo se dijo que el juego podría incluir un modo cooperativo y que saldría en dos ediciones, una «normal» y otra «coleccionista», poco antes de su lanzamiento, **Sony** desmintió ambos rumores.



¿Cuándo sale y cuánto cuesta la guía de ACII?

Ya la tienes en el mercado, de mano de **Koch Media** (está hecha por **Piggyback**) y a un precio de 15,99 €. Sus 228 páginas te desvelarán absolutamente todos los secretos del renacimiento italiano y de Ezio Auditore.

T!PS

PSP





1 =
GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS
evaluación 9,2
Recorre de nuevo las calles de Liberty City, pero con ojos chinos y en vista cenital. Juegazo.
Rockstar. 39,95€. +18 años jugado☐




2 =
PES 2010
evaluación 9,0
El fútbol de Konami sigue reinando en nuestra portátil. Siempre de calidad y a un precio muy competitivo.
Konami. 39,95€. +3 años jugado☐




3 N
TEKKEN 6
evaluación 9,4
40 personajes en tamaño portátil. Sin duda, el mejor juego de lucha que puedes jugar en tu PlayStation Portable.
Namco Bandai. 39,95€. +12 años jugado☐



4 N
LITTLE BIG PLANET
evaluación 9,2
Los personajes más entrañables de la actual generación llegan a PSP. Tienes muchos mundos que descubrir y que crear.
Sony C.E. 39,95€. +7 años jugado☐



5 ↓
FIFA 10
evaluación 8,6
Nueva temporada, nueva versión de FIFA para PSP. Las mejores ligas del mundo siguen siendo portátiles.
EA Sports. 39,95€. +3 años jugado☐

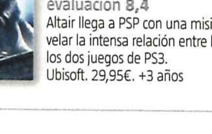
6 ↓
GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Conducción en mayúsculas para tu PSP. Poliphony nos trae el primer Gran Turismo portátil con toda la calidad de los hermanos mayores.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado☐

7 ↓
INVIZIMALS
evaluación 9,3
Busca con tu cámara de PSP a los monstruos invisibles y captúralos con tu consola. El juego incluye la cámara.
Sony C.E. 49,95€. +7 años jugado☐

8 ↓
MOTORSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 9,0
Trepidantes carreras off-road por todo el Estado de Alaska. Prepárate para la conducción más brutal de PSP...
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado☐



9 N
JAK&DAXTER: LA ULTIMA FRONTERA
evaluación 8,7
Jak&Daxter tendrán que surcar los cielos para salvar su planeta de la destrucción.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado☐


10 N
ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES
evaluación 8,4
Altair llega a PSP con una misión clara: desvelar la intensa relación entre la trama de los dos juegos de PS3.
Ubisoft. 29,95€. +3 años jugado☐

EL MEJOR DE...



AVENTURA ACCIÓN
GTA CHINATOWN WARS
ROCKSTAR
39,95€ +18



CONDUCCIÓN
GRAN TURISMO
SONY C.E.
39,95€ +3



LUCHA
TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12



RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX
29,95€ +16



SHOOTER
RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16



DEPORTES
PES 2010
KONAMI
29,95€ +3



PLATAFORMAS
LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
39,95€ +7

NUESTROS FAVORITOS



LITTLE BIG PLANET
THE ELF



GTA CHINATOWN WARS
NEMESIS



LITTLE BIG PLANET
ANNA



GRAN TURISMO
LAST MONKEY



GTA CHINATOWN WARS
EDGAR&CÍA



GTA CHINATOWN WARS
JOSÉ



YU-GI-OH 5D'S TAG FORCE 4
LLOYD



GTA CHINATOWN WARS
WIKI



LA HISTORIA CONTINÚA EN PSP...



MEDIEVAL
ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES
(UBISOFT)
Altair persigue a los templarios hasta Chipre. En PSP veremos algunas conexiones entre Desmond, Ezio y el propio Altair.



EXTRATERRESTRE
RESISTANCE: RETRIBUTION
(SONY C.E.)
La trama se sitúa entre el primer y el segundo Resistance, pero con Grayson de prota. Conocerás más la invasión de las Quimeras.



FANTÁSTICO
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
(SONY C.E.)
Zack, clave en la trama de FFVII, protagonizó Crisis Core. Gracias a él desvelamos muchas incógnitas que había en el original.

LOS MÁS VENDIDOS

1. **INVIZIMALS + CÁMARA** (SONY C.E.)
2. **ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES** (UBISOFT)
3. **PES 2010** (KONAMI)
4. **FÓRMULA 1 2009** (CODEMASTERS)
5. **FIFA 10** (EA SPORTS)
6. **LITTLE BIG PLANET** (SONY C.E.)
7. **BEN 10: ALIEN FORCE** (D3P)
8. **GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS** (ROCKSTAR)
9. **LITTLE BIG PLANET: ED. ESPECIAL** (SONY C.E.)
10. **JAK & DAXTER: THE LOST FRONTIER** (SONY C.E.)



LA ESTADÍSTICA

EL SHOOTER DEL MOMENTO

Probablemente es el género más desarrollado en la actual generación. Pero, ¿cuál es el mejor hasta ahora? Como siempre, en la redacción no hay unanimidad y es que cada uno es de su padre y de su madre. Pero tras la votación, el mejor, por ahora, es:





EDGAR&CÍA

Va a ser despedido por ganar a los jefazos de la revista a...



PES 2010
Tarde o temprano todos tienen que acabar pasando por mi brutal rodillo de fútbol espectáculo. **Konami. 29,95€ +3**



DISSIDIA FINAL FANTASY
Con mis personajes «powerapeados» no hay rival. Luego la dissidia me la quitan a mí a palos. **Square Enix 39,95€ +12**

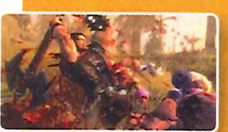


TEKKEN 6
Para aliviar tensiones del trabajo me desahogo zurrándoles virtualmente. ¡Me huelo un ascenso! **Namco Bandai 39,95€ +12**





HISTORIAS CON MUCHO HUMOR EN PS3...



METALERO
BRÜTAL LEGEND
(EA)
Una de las historias más hilarantes de esta generación. Su continuo humor y todas las referencias al mundo del heavy hacen de él una oferta única.



AVENTURERO
UNCHARTED 2
(SONY C.E.)
Como en las pelis de Indiana Jones, la acción se combina con la socarronería de Drake. Siempre tendrás una sonrisa en la boca durante las escenas.



URBANO
GTA IV
(ROCKSTAR)
Las escenas de Niko y Roman Bellic son inolvidables. Si le añadimos los ácidos diálogos y los personajes secundarios, el resultado es una bomba.



1 =
UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES
evaluación 9,7
Por fin tenemos aquí a Nathan Drake, y es un auténtico juegazo. El título perfecto.
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado☐



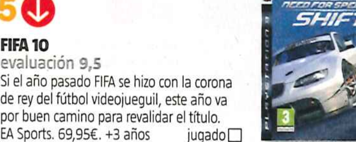

2 =
COD: MODERN WARFARE 2
evaluación 9,5
El mejor shooter de los últimos años vuelve a la carga con su segunda parte. Promete ser más espectacular que nunca.
Activision. 69,95€. + años jugado☐




3 N
BAYONETTA
evaluación 9,5
Bayonetta es una bruja con poderes sobrenaturales que se enfrentará a terribles enemigos en un universo repleto de acción.
SEGA. 69,95€. +18 años jugado☐




4 N
ASSASSIN'S CREED 2
evaluación 9,5
El asesino más implacable ahora está en el Renacimiento. Con Ezio perseguirás a tus víctimas por Florencia y Venecia.
Ubisoft. 69,95€. +18 años jugado☐

5 ↓
FIFA 10
evaluación 9,5
Si el año pasado FIFA se hizo con la corona de rey del fútbol videojuegil, este año va por buen camino para revalidar el título.
EA Sports. 69,95€. +3 años jugado☐

6 ↓
TEKKEN 6
evaluación 9,5
Impresionantes gráficos, un potente Online y más personajes que nunca. Esta es la carta de presentación de Tekken 6.
Namco Bandai. 69,95€. +16 años jugado☐

7 ↓
PES 2010
evaluación 9,0
Nuevo PES con un sistema de juego renovado, esta vez sí. La inclusión de la Champions League es su mejor baza.
Konami 59,95€. +3 años jugado☐

8 ↓
RATCHET&CLANK ATRAPADOS EN EL TIEMPO
evaluación 9,2
Ratchet y Clank vuelven a la carga con nuevas aventuras y gadgets.
Sony C.E. 69,95€. +7 años jugado☐

9 N
FALLOUT 3 EDICIÓN GAME OF THE YEAR
evaluación 9,7
Edición especial de Fallaout 3 que incluye sus cinco expansiones. Insuperable.
Bethesda. 59,95€.+18 años jugado☐




10 ↓
NEED FOR SPEED SHIFT
evaluación 9,5
Nueva entrega de NFS para PS3, más ambiciosa que nunca y con un toque de simulador que la hace mucho más interesante.
EA. 69,95€. +3 años jugado☐

EL MEJOR DE...








AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	ON-LINE
UNCHARTED 2 SONY C.E. 69,95€ +16	NFS SHIFT EA 69,95€ +3	TEKKEN 6 NAMCO BANDAI 69,95€ +12	FALLOUT 3 GOTY BETHESDA 59,95€ +18	COD: MODERN WARFARE 2 ACTIVISION 69,95€ +18	FIFA 10 EA SPORTS 69,95€ +3	COD: MODERN WARFARE 2 ACTIVISION 69,95€ +18

NUESTROS FAVORITOS







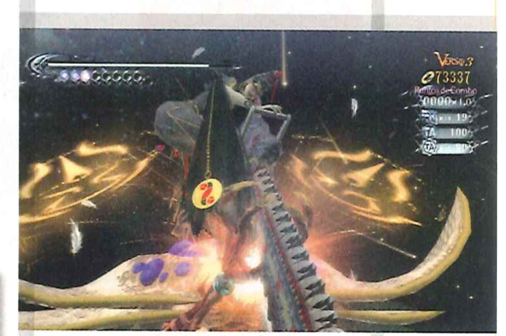


UNCHARTED 2 EL REINO DE LOS LADRONES THE ELF	BAYONETTA NEMESIS	AVATAR EL VIDEOJUEGO ANNA	DRAGON AGE: ORIGINS LAST MONKEY	UNCHARTED 2 EL REINO DE LOS LADRONES EDGAR&CÍA	NBA 2K10 JOSÉ	UNCHARTED 2 EL REINO DE LOS LADRONES LLOYD	UNCHARTED 2 EL REINO DE LOS LADRONES WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

1. **COD: MODERN WARFARE 2** (ACTIVISION)
2. **ASSASSIN'S CREED II** (UBISOFT)
3. **PES 2010** (KONAMI)
4. **EYE PET + CÁMARA** (SONY C.E.)
5. **FIFA 10** (EA SPORTS)
6. **TEKKEN 6** (NAMCO BANDAI)
7. **DRAGON AGE: ORIGINS** (EA)
8. **DRAGON BALL Z: RAGING BLAST** (NAMCO-BANDAI)
9. **UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES** (SONY C.E.)
10. **SINGSTAR MECANO** (SONY C.E.)







DESCARGA DEL MES

DEMO BAYONETTA

Ya puedes descargarte la demo de uno de los juegos más importantes de principios de 2010, Bayonetta. Sin hacer demasiado ruido se ha colocado entre los títulos estrella del próximo año gracias a su calidad y su sentido del humor. Un indispensable si te gusta la acción al estilo Devil May Cry.

THE ELF

Tendrá que sacar tiempo para jugar a estos tres grandes RPG de 2010.



FINAL FANTASY XIII. Parecía que íbamos a tardar más en disfrutar con la obra maestra de Square Enix por el viejo continente... **9 de marzo de 2010**



STAR OCEAN THE LAST HOPE: INTERNATIONAL. Ya existe en la consola de la competencia, pero la versión PS3 contará con jugosas exclusivas. **12 de febrero de 2010**



RESONANCE OF FATE. Los muchachos de tri-Ace no paran. Si no tenéis suficiente con Star Ocean, no os perdáis este RPG distribuido por Sega. **Principios de 2010**







TERROR POCO CONOCIDO EN PS2...



FEMENINO
RULE OF ROSE
(PROEIN)
Este Survival que combinaba acción y puzzles salió hace ya 3 años. La historia, ambientada en los años 30, estaba protagonizada por una joven de 19 años.



ADOLESCENTE
OBSCURE 2
(VIRGIN PLAY)
Como la típica película de miedo, en Obscure 2 los protagonistas son universitarios. Los supervivientes de Obscure se enfrentan de nuevo al miedo.



MENTAL
FORBIDDEN SIREN 2
(SONY C.E.)
Una apacible isla desierta que se llena de zombis al sonar una sirena. El terror psicológico de Forbidden Siren nos volvió a invadir con su segunda parte.



1 =
PES 2010
evaluación 9,2
Si alguien pensaba que el buen fútbol se había acabado en PS2, estaba equivocado. Nueva versión de PES, con algunas mejoras.
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐



2 =
FIFA 10
evaluación 9,0
EA Sports tampoco ha querido dejar de lado a la veterana de Sony. También es un gran juego de fútbol.
EA Sports. 29,95€. +3 años jugado ☐





3 N
MOTORSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre superficie helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐





4 ↓
WIPEOUT PULSE
evaluación 8,5
La mítica saga de conducción de naves llega a PS2 con un estupendo port que trae la misma velocidad de siempre.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐





5 N
SINGSTAR MECANO
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene versión propia de SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



6 ↓
NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 5
evaluación 8,8
La saga está alcanzando unas dosis de excelencia impropias de la pasada generación.
Namco Bandai. 29,95€.+12 años jugado ☐



7 ↓
ODIN SPHERE
evaluación 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square-Enix. 39,95€. +12 años jugado ☐



8 ↓
PERSONA 4
evaluación 9,0
El último juego de rol de Atlus mantiene la misma esencia de toda la saga pero con una nueva e inquietante historia.
Square-Enix. 29,95€. +16 años jugado ☐



9 ↓
MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
evaluación 8,4
RPG clásico en dos dimensiones con un argumento cautivador y mucho por descubrir.
Digital Bros. 39,95€. +12 años jugado ☐







10 ↓
DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
evaluación 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores para la nueva entrega DBZ.
Namco Bandai. 44,95€. +12 años jugado ☐

EL MEJOR DE...









AVENTURA ACCIÓN
SILENT HILL ORIGINS
KONAMI
29,95€ +18

CONDUCCIÓN
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA
NARUTO ULT. NINJA 5
NAMCO BANDAI
29,95€ +12

RPG
ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12

SHOOTER
BLACK
EA GAMES
19,95€ +16

DEPORTES
PES 2010
KONAMI
29,95€ +3

PARTY GAMES
SINGSTAR POP 2009
SONY C.E.
29,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS












PERSONA 4 — **THE ELF**
GOD HAND — **NEMESIS**
JAK&DAXTER: LA ULTIMA FRONTERA — **ANNA**
SINGSTAR MECANO — **LAST MONKEY**
NARUTO S.: ULTIMATE NINJA 5 — **EDGAR&CÍA**
SINGSTAR MECANO — **JOSÉ**
ZONE OF THE ENDERS 2 — **LLOYD**
MONSTER LAB — **WIKI**

LOS MÁS VENDIDOS

1. **PES 2010** (KONAMI)
2. **FIFA 10** (EA SPORTS)
3. **NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5** (NAMCO-BANDAI)
4. **BEN 10: ALIEN FORCE** (D3P)
5. **SINGSTAR MECANO + SINGSTAR POP 09** (SONY C.E.)
6. **JAK & DAXTER: THE LOST FRONTIER** (SONY C.E.)
7. **BAKUGAN** (ACTIVISION)
8. **SINGSTAR MECANO** (SONY C.E.)
9. **NEED FOR SPEED: UNDERCOVER** (EA)
10. **BOB ESPONJA: LA CRIATURA DEL KRUSTÁCEO KRUJIENTE** (THQ)

GAME

A QUÉ JUEGA ... Zenttric

GUITAR HERO 5

El grupo más rockero de última aparición en el panorama musical español demuestra su maestría con los mandos/instrumentos de GH5 en la fiesta de presentación de la gira Academia de Rock, una iniciativa promovida por Black XS y GH5. Para más info: www.bsxrockacademy.com

NEMESIS

Lo flipó en su día con estos tres juegos locos-locos para la PS2 PAL...



MR. MOSQUITO. Con voces en castellano, nos metía en el pellejo de un insecto trompetero que atormentaba a una familia nipona. **Flesh Games +3**



A DOG'S LIFE. Un simulador de perro (en serio, no es broma), firmado por Sony C.E. Y no, no nos permitía matar gatitos a dentelladas. **Sony C.E. +3**



DEMOLITION GIRL. De todas las chaladuras surgidas del sello Simple 2500, nos quedamos con la odisea para derrotar a la giganta en bikini. **505 Games +3**



Cine
Te contamos todos los éxitos de cartelera

Tecnología
¡El volante para PS3 que estabas esperando!

Música
Leona Lewis canta para Final Fantasy XIII

Rincón del Jugón



La Edición Especial de Bioshock 2 es de lujo, pues incluye, entre otras cosas, un CD con la BSO de Bioshock 2 y un vinilo LP de 12" con la música orquestal del primer Bioshock e información sobre las influencias e inspiraciones del compositor.



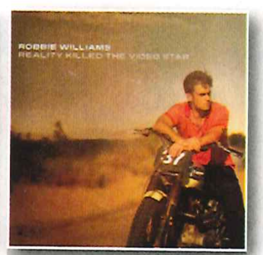




NORAH JONES
The Fall

★★★★☆

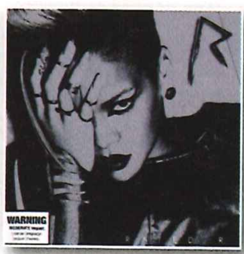
Conserva sus raíces *jazz*, pero tengo que confesar que sus tres anteriores trabajos me llenaban más: más piano y más desgarradores... ***The fall*** se acerca con suaves pinceladas al pop, con el uso acusado de guitarras y una voz algo más natural y fresca. El *single Chasing pirates* es toda una declaración de intenciones, pero temas como *December* o *Young blood* tampoco se quedan atrás.



ROBBIE WILLIAMS
Reality killed the video star

★★★☆☆

Desaparecido del panorama musical por problemas «de mente», Williams regresa aparentemente más tranquilito y con más dedicación, esfuerzo y concentración, creando un álbum mucho más completo que *Rudebox*. Sin alejarse del pop, introduce sonidos electrónicos en busca del *dance* más sensual y esas bellas baladas que hacen redondo un buen disco.



RIHANNA
Rated R

★★★☆☆

No se conforma con un estilo, prueba con todos. A veces *rock*, otras *R'n'B* y otras *Hip-Hop*, y todo ello aderezado con el mejor pop para hacer bailar hasta el más sordo de pies. Todos los temas tienen su aquel, pero destacar de entre todos *Hard*, cuya colaboración con Jeezy es realmente magnífica, intensa y dinámica. Rihanna demuestra que hay más vida después de *Umbrella* y *Rehab*.



CHAMBAO
En el fin del mundo

★★★☆☆

Un escenario de ensueño, un concierto casi imposible. Lamari canta en el frío glaciar de La Patagonia, en El Perito Moreno, sus canciones de más éxito. El CD+DVD contiene el concierto frente al sobrecogedor glaciar, un acústico en el interior de una gigantesca grieta en el hielo y escenas cotidianas de Lamari y Chambao desde su llegada a El Calafate, la ciudad vecina al glaciar. Sin duda, ver para creer.



EL CANTO DEL LOCO

Estados de ánimo renovados

Salvo *Quiero aprender de ti*, que es inédita, los 19 temas restantes son *singles* de sus anteriores discos con nuevos sonidos, ritmos y voces. Así, *Volverá* es cantada junto con Alejandro Sanz, convirtiéndola en una canción aún más especial; *Peter Pan* con Leiva, sinceramente hay que escucharla un par de veces para encontrarle el gustillo a esta versión que nada tiene que ver con la original -para gustos, los colores-. Una correcta *Contigo* con la delicada voz de Natalia Lafourcade y *Eres tonto* junto con *Los Fabulosos Cadillacs*. El CD, además, se acompaña de un DVD con *videoclips* donde Radio La Colifata comenta los temas.



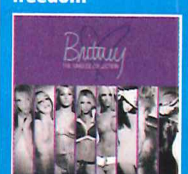
ECDL
Radio La Colifata

★★★★☆

Otros lanzamientos

50 CENT
Before I self destruct

ALICIA KEYS
The element of freedom



BRITNEY SPEARS
The singles collection



SFDK
Siempre fuertes 2



LADY GAGA
The fame monster

Entrevista con...

LEONA LEWIS

«Es un verdadero honor participar en la BSO de una saga de videojuegos tan icónica como es Final Fantasy»





FINAL FANTASY XIII

La esperada nueva entrega de Final Fantasy, que saldrá a la venta el próximo 9 de marzo, contará con la etérea voz de Leona Lewis. La canción My Hands, de su disco Echo, ha sido la escogida por Square Enix, ya que según la propia compañía «encaja perfectamente con la saga, debido a que su composición musical es potente, dinámica y fascinante como lo es FFXIII».

Con un tempo dulce y delicado, una voz etérea y una composición orquestal llena de fantasía, la canción *My Hands* del nuevo álbum de Leona Lewis, *Echo*, se incluirá en el esperado *Final Fantasy XIII*, que sale a la venta el próximo 9 de marzo de 2010. Hemos hablado con ella y esto es lo que nos ha contado sobre su nuevo disco y su colaboración con **Square Enix**.

¿Qué te parece el hecho de formar parte de la BSO de *Final Fantasy XIII*?
Con toda sinceridad, para mi es un verdadero honor poder participar de esta manera en la banda sonora de una saga de videojuegos tan icónica y novedosa como es *Final Fantasy*.

¿Square Enix te dijo en algún momento por qué tú y por qué el tema *My Hands*?
Parece ser que el *single* encaja perfectamente con los demás temas del juego, que son igual de potentes, y con la fuerte protagonista.

Y en breve, también te podremos escuchar en *Avatar*...
Así es, la canción se titula *I see you* y es el tema principal de *Avatar*. Ha sido compuesta por James Horner; es un genio, fue quien compuso *My heart will go on* cantado por Celine Dion para *Titanic*.

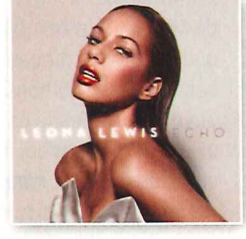
¿Se podría decir que *Echo* es ya 100% Leona Lewis?
Por supuesto, he escrito más en este álbum, mucho más. Así, por ejemplo, la canción *Happy* empezó básicamente a partir de piano y luego fue surgiendo muy rápido, de forma natural.

¿Te has involucrado más en este disco que con el primero, Spirit?
Cuando produces es mucho más que ir al estudio, cantar y marcharte a casa. El sonido de *Echo* tiene la esencia de *Spirit*, pero a su vez muestra que he evolucionado.

¿Cuál crees que es tu punto fuerte como cantante?
Supongo que es la capacidad que tengo para transmitir emociones con mi voz. Así es como realmente me expreso, a través de la música, cantando.

Con *Spirit* conseguiste vender más de seis millones de unidades en todo el mundo, fuiste nominada a los *Grammy*... ¿Qué te gustaría ahora conseguir con *Echo*?
Musicalmente, mis ambiciones para el futuro consisten en seguir evolucionando como artista y como músico. Lo demás, son sólo cifras que te ayudan a tener una reputación y prestigio.

¿En algún momento de la creación de *Echo* te presionó el éxito de canciones como *Bleeding Love*?
Tuve algo de miedo, pero al final encontré un objetivo, el más sincero: crear algo con lo que pudiera salir ahí fuera y conectar de verdad con la gente. Y salió *Happy, Broken, My Hands*...



ECHO
Es el segundo disco de la cantante británica, que tantos éxitos obtuvo en 2008 con su canción Bleeding Love. Ahora Leona nos trae sonidos similares, pero con cierta madurez tanto en estilo como en letras. Temas como My Hands o Broken son verdaderas joyas.

POR ANA MÁRQUEZ



CHENOA

DOMINA COMO NADIE EL BAJO DE THE KISS

Sin ningún tipo de pudor llegó a la tienda de música y cogió nuestro bajo para demostrar que es más rockera incluso que el propio Gene Simmons

No podíamos citar a Chenoa en otro sitio que no fuera en *Unión Musical*, una de las tiendas de instrumentos de música más importantes de Madrid. Nuestro objetivo, esta vez, era que la cantante probase el espectacular bajo de Gene Simmons para *Rock Band* y *Guitar Hero* rodeada de auténticas guitarras eléctricas. Y la verdad, llamaba la atención entre todas ellas... ***«Impone coger el hacha del bajista de The Kiss, Gene Simmons es un genio»***, comenta la cantante mientras lo observa y pulsa los botones de colores. ***«Cuando estuve en Miami grabando Desafiando la gravedad, formé con algunos miembros del equipo una banda de Guitar Hero. La guitarra se me da fatal, la batería un poquillo mejor, así que finalmente opté por ser la cantante, que se me da bien (risas); el único fallo es que no me escucho bien y los tonos los hago a veces bastante altos»***, explica Chenona y de seguido empieza a tararear ***«Such a lovely face they livin' it up at the Hotel California... Es que Hotel California es mi favorita, bueno también Have a nice day. Escuela de calor es muy divertida de cantar en grupo y tocar por Santana es un lujazo»***. Se queda un rato pensativa y continúa diciendo: ***«me encantaría algún día que una de mis canciones tuviera un solo de Santana»***. Pero hasta que eso suceda, podemos disfrutar de otros solos igual de interesantes en canciones como *Te puedo perdonar*, canción compuesta por Coti incluida en el nuevo disco de Chenoa. ***«Es un tema que podría encajar bien en un GH porque tiene un solo de guitarra y de bajo bastante acusado. Y para un SingStar, la canción ideal sería Nada de nada ya que se puede cantar a dúo, en el disco la interpreto con Gloria Trevi»***. Con todo lo que cuenta y por cómo coge y maneja la guitarra, Chenoa demuestra que es una auténtica jugona, aunque confiesa que aquella habitación que tenía en su casa de Barcelona dedicada únicamente al mundo de los videojuegos ya no la tiene. ***«No tengo tiempo para jugar, pero eso no quiere decir que de vez en cuando le de a la Play, sobre todo cuando necesito desconectar»***.

«Cuando necesito desconectar, enciendo mi Play»



A QUÉ JUEGA

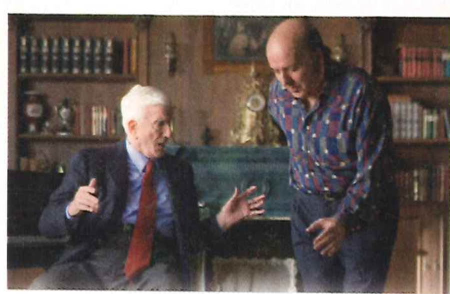
Chenoa

Cuando estuvo en Miami grabando Desafiando la gravedad, formó con su equipo una banda de Guitar Hero. Chenoa ocupó el lugar de la cantante pero «de vez en cuando nos turnábamos y, aunque se me da fatal, cogía la guitarra y la batería, que es muy divertida de tocar».

oa está que no para desde que lanzó
fiando la gravedad, pero en palabras de la
a artista: «con cada disco siempre hago un
o para mis chicos de PlayStation». Esta vez,
nás, se atrevió a jugar al Guitar Hero con el
de Gene Simmons.

POR ANA MÁRQUEZ / FOTOS: JAVIER BAUTISTA / AGRADECIMIENTOS: UNIÓN MUSICAL

El disparate visual está garantizado con una película que sirve de réplica nacional de las «spoof movies» americanas.



Dos titanes frente a frente: Leslie Nielsen, el Dios De La Risa de Hollywood, cara a cara con el Zeus del Gromenauer patrio.



SPANISH MOVIE

Almodóvar, Amenábar, El orfanato... ya no se respeta nada

El cine español, para bien o para mal, no es muy dado a imitar los éxitos de Hollywood. Eso nos salva de tener una Meg Ryan, lo cual es un alivio, pero por otra parte hace que no tengamos estupendos subgéneros netamente norteamericanos como el de las parodias de películas de éxito. Hasta hoy, al menos.

Las *spoof movies* son una de las tradiciones más importantes de la comedia americana: empezaron en los tiempos de Abbot y Costello, pero fueron Mel Brooks (*El jovencito Frankenstein*) en los setenta y el trío ZAZ (*Aterriza como puedas, Agárralo como puedas, Top Secret!*) en los ochenta quienes lo hicieron masivo. El éxito de *Scary Movie* en los noventa provocó un aluvión de parodiadores de todo tipo de géneros cuyo eco llega al fin a nuestro país con ***Spanish Movie***, una parodia al estilo clásico que no deja títere con cabeza: los momentos más ridículos de *Volver, El capitán Alatriste, El orfanato* o *El laberinto del fauno* reciben su sartenada de collejas, con especial hincapié en los éxitos de Amenábar, que para eso es quien es: *Abre los ojos, Los otros* y *Mar adentro* son objeto de cuchufletas surrealistas de considerable intensidad. La única pega que le pondríamos a ***Spanish Movie*** es que las parodias no son todo lo sangrientas y malvadas que sería deseable, pero es una queja menor: con la saturación de comedias amargas que hay en nuestro cine, una gamberrada bufa y descontrolada como ésta es un auténtico alivio. Mucho ojo a los dos grandes divos de la película: el grandísimo Carlos Areces y su habitual humor aletargado, y Alexandra Jiménez, con una energía cómica y un ímpetu haciendo el payaso completamente inesperados.



Título original
Spanish Movie
Director
JAVIER RUIZ CALDERA
Reparto
Alexandra Jiménez, Carlos Areces, Silvia Abril
Género
COMEDIA
País de origen
España
Distribuidora
TWENTIETH CENTURY FOX
www.spanishmovie.es

Entrevista con...

JOAQUÍN REYES Y CARLOS ARECES

¿Qué indica la existencia de *Spanish Movie*?

Joaquín Reyes: Antes había películas de género que podías parodiar, pero abundaban las comedias y las comedias no puedes parodiarlas. Eso ha cambiado.

Carlos Areces: Tampoco es que estemos descubriendo nada con *Spanish Movie*. Es una película de humor sin más pretensiones.

¿Qué habéis aportado a la película de vuestros estilos propios a la hora de actuar?

JR: En las escenas que compartíamos nos dejaban meter «morcillas».

CA: Somos unos actores bastante puñeteros. Nos gusta presumir de ser transgresores, pero en realidad lo que somos es impertinentes.

¿Qué películas habéis echado de menos parodiar en *Spanish Movie*?

CA: *Caótica Ana*, que ya es un poco autoparodia.

JR: *Lucía y el sexo*. Julio Medem es una mina para este tipo de películas.

¿Cómo surgió la idea del mini-*sketch Los Lunes, Alcohol,* en el que participáis todos los integrantes de *Muchachada Nui*?

JR: En realidad el *sketch* iba a estar integrado en la película como parte de la trama, pero hubo que recortarlo y no pudo ser. Pero podrá verse íntegro en el DVD.

¿Qué tal fue la experiencia de conocer nada menos que a Leslie Nielsen?

CA: Mi vida tiene sentido desde ahora.

JR: Pasarán años, pasarán siglos y nuestros nietos verán un cartel donde estamos al lado de Leslie Nielsen. Eso no tiene precio.

CA: Lo mío no es un fotomontaje, yo estuve ahí a su lado haciéndome la foto. Son el tipo de cosas que hasta que no te suceden no valoras qué es importante en la vida y qué no.



AVATAR

La revolución del séptimo arte

Tan pronto te hace un *Alien* como un *Titanic*, o una peli en 3D. El versátil James Cameron ha invertido 10 años de su vida y 300 millones de dólares en esta superproducción que, posiblemente, consiga pasar a ser una de las elegidas para los Oscar. Y no es para menos, ***Avatar*** tiene una gran fuerza argumental y una impresionante estética visual y técnica. Y, por si fuera poco, contiene los ingredientes básicos de un *bestseller* cinematográfico: espectacularidad y «sorpresas», muchas sorpresas. Sam Worthington, quien interpreta al soldado Jake Sully, se adentrará en el mundo de Pandora, un planeta hostil habitado por los *Na'vis*, en forma de Avatar (seres controlados por la mente humana), donde luchará y hasta incluso se enamorará. Y hasta aquí podemos leer...

Título original
Avatar
Director
JAMES CAMERON
Reparto
Michelle Rodriguez, Sam Worthington,
Género
CIENCIA FICCIÓN
País de origen
Estados Unidos
Distribuidora
TWENTIETH CENTURY FOX
www.avatarpelicula.es



LUNA NUEVA

Aullidos, chupasangres y mucho, mucho amor

Director
CHRIS WEITZ
Reparto
Kristen Stewart, Robert Pattinson, Nikki Reed
Género
FANTÁSTICA/ROMÁNTICA
País de origen
Estados Unidos
Distribuidora
AURUM
www.lasagacrepusculo.es/luna_nueva

Con más presupuesto que en la anterior película, con más testosterona y estrógenos reprimidos y un triángulo amoroso más acusado, *Luna Nueva* es la delicia de sus *fans teenagers* -y treintañeras-. Evidentemente se deja muchos datos, hechos y sucesos de la novela en el tintero, fundamentales para el desarrollo de las dos siguientes entregas, pero tanto su línea como el ritmo argumental es mucho más fiel de lo que fue la primera parte. Destacar el espectacular torso de Jacob -el muchacho tuvo que trabajar duro y en tiempo récord en el gimnasio para seguir dando vida al licántropo-, una sosaina y escueta presencia del todavía más maquillado y lánguido vampiro, y una Bella cada vez más «bella», y cada vez más deseosa de que el chupasangre le muerda la yugular. Sin duda, una película entretenida visual y emocionalmente.



Lluvia de Albóndigas

Cuidado con el maná que cae del cielo

Ten cuidado con lo que deseas... porque podría cumplirse. El sueño de cualquier glotón (de los cielos cae comida, en lugar de lluvia) acaba convirtiéndose en una pesadilla.

Donde viven los monstruos

Un cuento inmortal, una película sorprendente

La idea de adaptar a imagen real el cuento de Maurice Sendak podría sonar a chifladura, a menos de que Spike Jonze esté en la silla del director. Una preciosa película que te dejará boquiabierto.

Bienvenidos a Zombieland

O cómo sobrevivir entre legiones de podridos

Woody Harrelson y Cía intentan sobrevivir entre millones de muertos vivientes en esta comedia, que cuenta con un cameo muy especial. ¿Podrás reconocer a ese zombi?

TRÁILERS



NINE

www.nine-movie.com

Un impresionante reparto, y el talento de Rob Marshall (Chicago), auguran un saco de Oscar para este musical (una leyenda de Broadway) inspirado en el 8 1/2 de Fellini.



CLASH OF THE TITANS

www.clash-of-the-titans.com

Remake del clásico ochentero, con Sam Worthington enfrentándose, con espada y faldita, a lo más granado de la mitología griega.

POR PEDRO BERRUEZO, ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL





G.I. JOE

La película que siempre soñaste montar con tus muñecos de acción

BLU-RAY DVD Con una licencia como *G.I. Joe* no caben medias tintas. Y por eso los héroes de plástico de la chavalería de los 80 no han podido caer en mejores manos que las de Stephen Sommers. Sólo él posee el desparpajo para plantear un largometraje tan cebado de acción y efectos especiales, dirigido al corazón de unos espectadores que, de niños construían las fortalezas de Cobra con cajas de galletas María, y ahora las ven cobrar vida -junto a sus héroes y villanos favoritos- en la pantalla. Y nostalgias aparte, es francamente divertida.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **STEPHEN SOMMERS** Reparto: **Sienna Miller, Channing Tatum, Dennis Quaid** Audios: **Castellano DTS 5.1, inglés DTS HD** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye: **Paramount Home Ent. 19,95 € (DVD) 29,95 € (BD)**



Nos habría gustado ver un documental centrado en la línea de juguetes clásica de G.I. Joe para enriquecer un apartado de extras que incluye comentarios del director y reportajes sobre el rodaje y los FX.



El cochambroso T-600, en toda su gloria. Skynet aún no había logrado recrear la piel humana, algo que sucedería a partir de la serie T-800.

TERMINATOR SALVATION

McG aporta su granito de arena al mito del T-800, con sorpresa incluida



Aquellos que pensaban que el fichaje de McG nos iba a proporcionar acción chiflada del estilo de *Los Ángeles de Charlie*, se llevaron un chasco. Todo es pocho y deprimente, aunque la aparición de los T-600 y otras creaciones de Skynet se encargan de alegrar la función y de hacer la puñeta a John Connor (ahora con el rostro de Christian Bale). La versión extendida se limita a enseñarnos la pechera de Moon Bloodgood, pero el BD ofrece extras notables, como el modo *Maximum Movie*, en el que el propio McG explica, a fondo, la película.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **MCG**
Reparto: **Christian Bale, S. Worthington**
Audios **CASTELLANO, INGLÉS (DTS HD 5.1), CATALÁN (5.1)**
Subtítulos **Castellano, Inglés...**
Distribuye **SONY PICTURES**
17,95€ (DVD)
49,95 € (DVD Ed. Moto)
29,99 € (BD)
64,95 € (BD Ed. Moto)
12,99 € (UMD)



Los dos héroes de Terminator Salvation, cara a cara: John Connor (Christian Bale) y Marcus Wright (Sam Worthington).



SERIAL EXPERIMENTS LAIN

Una edición de auténtico lujo para uno de los mejores animes de los 90

DVD Editada originalmente en 2001, ***Lain*** regresa al mercado español en una impresionante edición que imita la forma de un ordenador portátil. En su interior podréis encontrar 1 DVD con extras inéditos, 1 CD con la BSO, un libro de arte, un manga y una ilustracción exclusiva. Once años después de su estreno, esta compleja historia (que apasionará a los *fans* del *cyberpunk*) no ha perdido un ápice de actualidad. Lain recibe un *e-mail* de una amiga muerta. A partir de ahí irá obsesionándose más con el ciberespacio, hasta el punto de querer dejar atrás la vida real.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★★

Director
RYUTARO NAKAMURA
Audios
Castellano y japonés 2.0
Subtítulos
CASTELLANO
Distribuye
Selecta Visión
59,95 € (5 DVD ED. COLECCIONISTA)

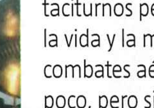


THE SKY CRAWLERS

Si Ace Combat fuera un anime...



No nos extraña que **Project Aces** se esté encargando de la adaptación a videojuego (desgraciadamente para Wii) de este largo de Mamoru Oshii (*Ghost In The Shell*). Todo él parece sacado de una entrega de la saga *Ace Combat*. Los combates aéreos cortan la respiración (sobre todo en BD), hasta el punto de que le perdonamos la sobredosis de diálogos entre taciturnos personajes que meditan sobre el amor, la vida y la muerte. Los cambios de ritmo entre los combates aéreos y tanta cháchara descolocan un poco, pero si tienes paciencia, te encantará.



Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★★☆





Director
MAMORU OSHII
Audios
Castellano, catalán y japonés (todos en 6.1 DTS ES),
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Selecta Visión
19,95 € (2 DVD)
29,95 € (BD)

UP

Pixar encadena otra maravilla animada



Partiendo de uno de los arranques más memorables que ha dado la historia del cine, ***Up*** vuelve a ofrecer una lección magistral sobre cómo desarrollar una historia original y dotarla de personajes tiernos, pero nada ñoños. La divertida, y emotiva, historia del cascarrabias Carl y su polizón *boyscout* será uno de los regalos estrella para navidad, tengas 9 o 65 años. Además, y como viene siendo habitual en **Pixar**, viene rebosante de extras, tanto en DVD como en BD.

Director:
PETE DOCTER
Audios
Castellano y catalán 5.1, inglés 5.1 DTS
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Walt Disney Studios
21,95 € (DVD)
29,95 € (Blu-ray)





NOTICIAS

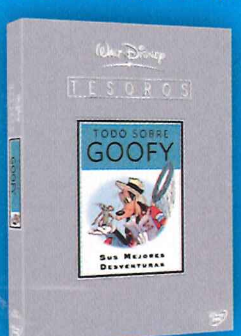
SITHS & JEDIS EN HD

La 1ª Temporada de ***Star Wars The Clone Wars*** ya está a la venta, en DVD, y BD. La serie de animación de **Lucas** deslumbra a 1080p, en una edición coleccionista que incluye 22 *making of*, metraje extra y un libro de bocetos. Edita **Warner Home Video**.



EL CLÁSICO QUE NOS FALTABA TENER EN BD

Lo Que El Viento Se Llevó cumple 70 años, y **Warner Home Video** lo conmemora con su bautizo en Alta Definición, en 2 BD con extras inéditos, un libro de fotografías, el programa de mano original del estreno... y todo ello por sólo 35 €. Esta edición también está disponible en 5 DVD por 30 €. Todo un regalo de Reyes.





ESTE GOOFY ES UN TESORO

Walt Disney Studios prosigue con su labor de recuperar los mejores cortos clásicos de la casa. La última entrega, compuesta por 2 DVD, se centra en Goofy, y contiene tesoros absolutos, como *Prohibido Fumar* o *Goofy Gimnasta*.

POR BRUNO SOL

BIOSHOCK 2

LIBRO

El fascinante arte de Rapture al alcance de la mano

Tanto en la Edición *Rapture* como en la algo más cara Edición Especial del juego de **2K Games**, *Bioshock 2* -la segunda parte de aquella primera visita a la ciudad sumergida de *Rapture* que fue *Bioshock* y que tanto revuelo causó en el género de la acción en primera persona-, los aficionados a la serie podrán disfrutar de un libro exclusivo titulado ***Deco Devolution, el arte de Bioshock 2***, donde se muestra con todo lujo de detalle los escenarios, personajes y criaturas, haciendo especial hincapié en las *Little Sisters, Big Sisters* y *Big Daddys*.

Con 96 páginas en la edición *Rapture*, y 164 en la versión extendida -además de con tapa dura-, ***Deco Devolution*** supone un repaso exhaustivo a todo el arte del título. Sin duda, se trata de una forma alternativa al propio juego de disfrutar y conocer todos los entresijos de su compleja y rica ambientación, repasando el auge y la caída de sus escenarios y arquitectura *art decó* que tan impresionantes resultaron en *Bioshock*, y que resultarán en esta segunda entrega. Todo lo que querías saber de *Rapture* está aquí, y con textos traducidos al castellano.

Autor **2K Games**
Páginas **96/164**
P.V.P. **69,99 €**
89,99 €

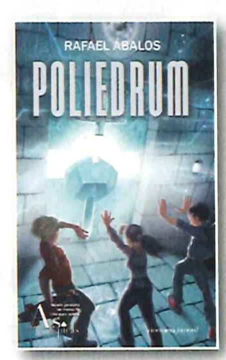


LIBROS

Poliedrum

Literatura y videojuegos

Ganadora de la primera edición de los premios As de Picas, creados por **PlayStation** y la editorial **Viceversa** para promover la lectura entre los jóvenes, ***Poliedrum*** es la novela del reputado escritor de literatura juvenil Rafael Ábalos. Autor de obras de éxito internacional como *Grimpow*, el camino invisible (traducida a 25 idiomas), Ábalos se ha alzado con el primer premio entre otras 172 obras inéditas por su habilidad para «conectar emoción y acción en una historia que llega a niños y adolescentes por igual» en una novela que une el mundo de la literatura y los videojuegos.

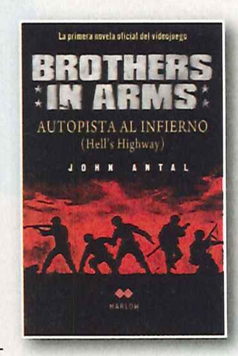


Autor **Rafael Ábalos**
Editorial **VICEVERSA**
P.V.P. **18 €**

Brothers In Arms, Autopista Al Infierno

Adaptación bien documentada

Director del departamento de Historia de **Gearbox Soft.** y asesor de éste mismo en aspectos militares, John Antal (coronel retirado del Ejército de EE.UU.) es el autor de varios ensayos sobre historia militar, así como de esta ***Autopista Al Infierno***, la adaptación literaria del juego de **Ubisoft** y **Gearbox**. Ambientada en plena Operación *Market Garden*, la novela narra las experiencias de Matt Baker, sargento de la célebre 101 Aerotransportada. Acción histórica bien documentada para aficionados al mayor conflicto bélico de la Historia.



Autor **John Antal**
Editorial **MARLOW**
P.V.P. **15 €**

B.S.O. de Videojuegos



BRÜTAL LEGEND

Peter McConnell

★★★☆☆

Mientras esperamos una edición discográfica que recoja las canciones de *Brütal Legend*, Peter McConnell nos recuerda que la música clásica no se aleja demasiado de las concepciones tradicionales y armónicas del *Heavy Metal*, y nos demuestra cómo sonaría una composición de Ennio Morricone interpretada por *Motörhead*: fusionando orquesta con guitarras españolas y eléctricas, consigue crear un delicado e inigualable ambiente de *spaghetti western* metalero (8,99€). iTunes Store

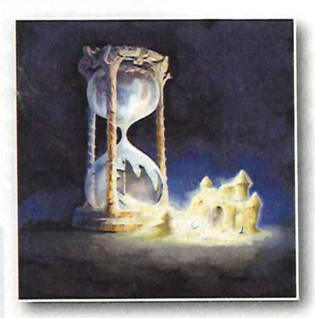


KILLZONE 2

Joris de Man

★★★★☆

Apolínea. Un único adjetivo basta para definir el carácter musical de ***Killzone 2***, curioso caso de partitura cuyas virtudes son también sus defectos. De tan elaborada, carece de espontaneidad, y si se percibe como sentenciosa es por lo bien compuesta y orquestada que está. Una obra bella, de concepción y ejecución clásica, que aún por carecer de un *leit motiv* recordable, cohesiona sin hostilidades entre pasajes y sin segmentaciones estilísticas apreciables (9,99€). iTunes Store



MUSIC FROM BRAID

Varios

★★★★☆

Aunque cada corte sostenga imágenes y argumento gracias a su abrazo enigmático y eterno. Aunque permita que sea cada vivencia personal la que confiera a la música su sentido, en lugar de imbuir en el oyente una sensación concreta. Aunque parezca anacrónica en la hermosa atemporalidad de su instrumentación, basada en violines y pianos. Aunque así lo parezca y sea bonito pensarlo, no: la «música de Braid» no ha sido compuesta para el juego (4€). magnatune.com



TRON MICKEY

Un lindo ratón retrofuturista

Por primera vez, fuera del País del Sol Naciente podemos adquirir la serie de figuras de Mickey Mouse basadas en los maravillosos mundos de *Kingdom Hearts*, fabricadas en vinilo y con la atención al detalle propia de la marca **Medicom**. Concretamente nos quedamos con este peculiar «Mickey Tron», a pocos meses de que la factoría **Disney** lance la esperada secuela, *Tron Legacy*.

Dimensiones **12,7 cm.** Fabricante **Medicom** PVP **62,99 $**



EL PATO DONALD

Está enfadado, pero es tan lindo...

De los talleres de **Dark Horse** llega la figura del Pato Donald. Dentro de la serie *Classic Comic-Book Characters*, la estatuilla representa al Donald más clásico, y viene acompañada de una caja metálica, una chapita y un libreto con información sobre el personaje. Dentro de esta serie encontrarás, además, otros nombres como el Tío Gilito, personajes antiguos de DC o, incluso, Conan.

Fabricante **Dark Horse**
Dimensiones **12 cm** PVP **59 €**



POR NICK RIVERS, DRAGÓCULA Y ADONÍAS



PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última

SIENTE LA VELOCIDAD

ULTIMATE SPEEDRACER

Su relación calidad/precio hace de este volante una de las mejores apuestas para los amantes de los videojuegos de conducción. Está fabricado con materiales de alta calidad, posee vibración y es compatible con PlayStation 3. Incluye pedales, una palanca de cambio de marchas secuencial programable y freno de mano. Además, ofrece tres niveles de sensibilidad para poder ajustarla a las necesidades de cada jugador.

59,95 € www.ardistel.com

LO MÁS FRIKI DEL MES

DRAGON QUEST



Por demanda popular, Hori y Square Enix han reeditado el célebre mando Slime, homenaje a una de las criaturas más queridas del universo Dragon Quest. Item de coleccionista por arriba, pad de PS2 por abajo.
14,99 € www.shinestar.es

TOCADISCOS NEXT GEN

L-81 USB PROFESSIONAL

Por fin podrás escuchar tus discos de vinilo con este giradiscos de transmisión por correa y grabarlos a disco-flash USB (posee un puerto USB para poder conectarlo al ordenador). Además, lleva incorporado un preamplificador estéreo. Y lo mejor, sus reducidas dimensiones: 476 x 375 x 15 mm. **200 €** www.lenco.es

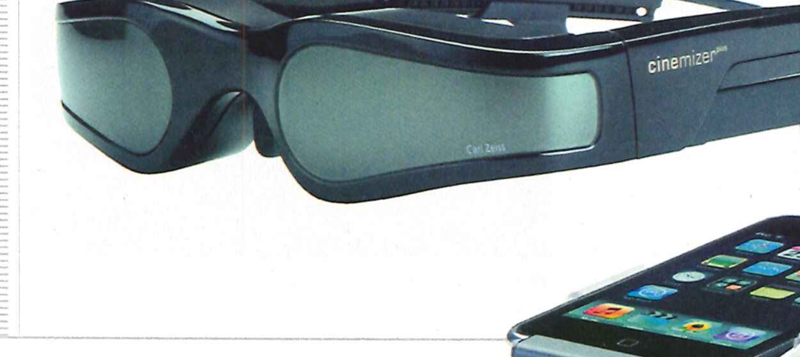




EL CINE EN UNAS GAFAS

CINEMIZER

Juega, ve películas y clips donde quieras con las gafas de Carl Zeiss, que simulan una pantalla de 115 cm. (45") a una distancia de dos metros y con una resolución de 640 x 480 píxeles en pantalla LED. Simplemente pulsando un botón, podrás ver las películas en 3D. Y quienes usen gafas graduadas podrán ajustarlas a sus ojos, en +/- 3,5 dioptrías. El Cinemizer, además, tiene una batería que dura unas cuatro horas. Es compatible con los diferentes modelos de iPhone y iPod. **399 €** www.zeiss.es



Equipa tu

Tres propuestas que querrás tener



1

Carcasas metalizadas diseñadas para PSPgo ideales para proteger la portátil de posibles golpes y arañazos. Disponibles en 4 colores. Herederos de Nostromo. PVP: 12,90 €.

2

Controlador de estilo arcade para PlayStation 3, es de reducidas dimensiones y posee funciones de macro y turbo. Es de Ardistel y su precio es de 24,95 €.

3

Este otro controlador arcade, de dimensiones más generosas que el modelo de Ardistel, va equipado con tres ajustes de turbo. Es de Shine Star y cuesta un poquito más, 49,99 €.



Los Príncipes y el presidente de Grupo Zeta, Antonio Asensio Mosbah, flanquean a Enrique Santos, expresidente de la SIP

LA SOCIEDAD INTERAMERICANA DE PRENSA, PREMIO ANTONIO ASENSIO POR SU ACTIVIDAD A FAVOR DE LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN

La Sociedad Interamericana de Prensa (SIP), que cuenta con 1.300 publicaciones afiliadas, ha recibido en Madrid el VII Premio Antonio Asensio de Periodismo, convocado por Grupo Zeta. El acto, presidido por los príncipes de Asturias, reconoció la labor incansable que realiza la SIP desde hace 60 años y lanzó un mensaje de solidaridad y apoyo a los periodistas que luchan en Latinoamérica por proteger su independencia y defender la libertad de expresión.

El príncipe Felipe animó a la SIP a continuar con su labor y, tras recordar que la «libertad impulsa la democracia en todo el mundo», culminó su intervención con un ruego a los integrantes de la organización: «Por favor, sigan adelante». Especialmente emotivo fue el discurso de Enrique Santos Calderón, expresidente de la SIP y consejero de contenidos del diario El Tiempo de Colombia, quien explicó que el periodismo vive tiempos «especialmente difíciles en todo el continente americano».

La gala, presentada por el periodista Juan Ramón Lucas y patrocinada por Endesa, se inició con la intervención de Antonio Asensio Mosbah, presidente del Grupo Zeta, quien recordó la importancia sentimental del galardón, que rinde homenaje póstumo a su padre y fundador del grupo. «La defensa de la libertad de expresión ha de mantenerse inalterable en todo el mundo. No se debe ni se puede bajar la guardia nunca», afirmó.

Al acto, amenizado por las actuaciones de los cantantes Miguel Poveda y Zenet, asistieron personalidades del mundo de la política, la judicatura y la cultura, entre ellas el vicepresidente tercero y ministro de Política Territorial, Manuel Chaves; la ministra de Defensa, Carme Chacón; la secretaria de Estado de Educación, Eva Almunia; la secretaria de Estado de Comunicación, Nieves Goicoechea; el presidente del PP, Mariano Rajoy; el vicepresidente madrileño, Ignacio González; el vicealcalde del Ayuntamiento de Madrid, Manuel Cobo; el presidente de la Audiencia Nacional, Ángel Juanes; y diputados de distintas fuerzas políticas.



De izquierda a derecha, Ignacio González, vicepresidente de la Comunidad de Madrid; Francisco Matosas, consejero de Grupo Zeta; Mariano Rajoy, presidente del PP; Salvador Montejo, secretario del Consejo de Administración de Endesa; Carme Chacón, ministra de Defensa; Juan Llopart, presidente de la Comisión Ejecutiva de Grupo Zeta; Manuel Chaves, vicepresidente del Gobierno; SAR el Príncipe Felipe; la Princesa Letizia; Antonio Asensio Mosbah, presidente de Grupo Zeta, y su esposa Irene Salazar



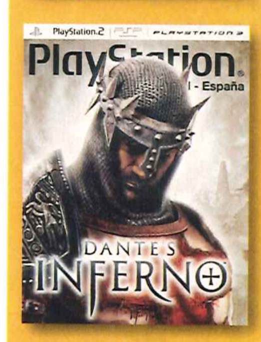
Los cantantes Miguel Poveda y Toni Zenet

DESPEDIDA Y CIERRE

La fiesta SingStar Live, el Salón del Manga y un disfraz de Anna que levantará pasiones entre los lectores.







El mes pasado os dejamos sin portadas, así que este mes hemos preparado un par de ellas realmente espectaculares. ¿A que no quedan nada mal Dante's Inferno y Final Fantasy XIII con nuestra cabecera?



Parece mentira, pero nuestro director se atrevió a pisar el escenario de Singstar. Eso sí, sospechamos que algo de culpa tuvieron las guapas y encantadoras chicas de Sony.



¡Este chico no para! Allá donde resuenan las guitarras y bailotean bellas mocitas está Nemesis. Lo más curioso es que estaban interpretando «Cruz de navajas» de SingStar Mecano...



¡ATRAPA MI PUÑO BABY! Pelander «Nemesis» Holyfield Vs. Rorschach en el Salón del Manga. En su afán de conseguir una buena instantánea, nuestro redactor jefe se dejó atizar un centenar de veces.



SILENT HILLARY. Nemesis adora las muertes épicas y la tragicomedia de andar por casa. Aquí le vemos dando alaridos junto a Cabeza Pirámide y una enfermera rijosa.

¡LA QUINTA ENTREGA DE CREPÚSCULO! Anna está dispuesta a superar el éxito de las cuatro primeras entregas de la saga vampírica, belleza y talento no le faltan. Lo que no nos convence es el conde Jeromo...

Resultados de Concursos

CONCURSO IL 2 STURMOVIK
Ganadores de 1 juego de PSP + 1 juego de PS3 + 1 avión:
José M. Caraballo Sans (ZARAGOZA)
David Costas Tubío (PONTEVEDRA)
Antonio Badenes Gumbau (VALENCIA)
Iván Torrego Otero (MADRID)
Oscar Rodríguez López (MADRID)
David Fernández Díaz (BARCELONA)
Kevin González Roldán (BARCELONA)
Juana Lorente Sánchez (MURCIA)
Ramón Fernández Croveto (MADRID)
Oliver Pérez Pérez (S. C. DE TENERIFE)

CONCURSO MINI NINJAS
Ganadores de 1 juego + 1 figura
Francisco García Martínez (MURCIA)
Gyovanni Fresco Martínez (ALICANTE)
Juan Mª Villaecija Romero (MADRID)
Gema Jordán García (BARCELONA)
Guillermo Serrano López (VIZCAYA)
Cristóbal Alabert de la Fuente (BARCELONA)
Pedro Casatejada Herrera (MADRID)
Juan A. Del Cerro Alcázar (I. BALEARES)
Víctor Mª Blanco Iglesias (BARCELONA)
Mario de Castro Martínez (LEÓN)
Enrique Cárdenas Robles (MADRID)
Antoni Formatger Del Fresno (GERONA)
Fco. Javier Olivares Marín (BADAJOZ)
Antonio López Rodríguez (GERONA)
David Fernández Díaz (BARCELONA)

CONCURSO DISSIDIA FINAL FANTASY
Ganadores de 1 Ed. Especial del juego:
Julia Rodríguez Grau (BARCELONA)
David Fernández Lago (FUERTEVENTURA)
Joan Raventós Espacs (BARCELONA)
Antonio Cuenca Roldán (MÁLAGA)
Eduardo Campos Pérez (CÓRDOBA)
Fernando J. Fernández Rubio (SEVILLA)
José L. Pousada González (PONTEVEDRA)
Álvaro Jiménez Sánchez (BARCELONA)
Miguel A. Redón Doña (BARCELONA)
Iván López Arias (BARCELONA)
Antonio Villar Preto (VALENCIA)
Alejandro Cañas Nieto (SEGOVIA)
Víctor J. Vicente Sebastián (ZARAGOZA)
Carlos Díaz Ferrato (SEVILLA)
Alfredo J. Fajardo López (ALBACETE)
Daniel Bustillo de la Rosa (MADRID)
Francisco García Martínez (MURCIA)
Luis M. Díaz Blanco (MADRID)
Vicente Andrés Martín (SALAMANCA)

Ganadores de 1 juego:
Oliver Pérez Matías (BARCELONA)
Alicia Galisteo Colmenar (MADRID)
Carmen Muñoz Ortega (GRANADA)
Raúl Gutiérrez Heredero (MADRID)
Alejandro Sanz Muñoz (ZARAGOZA)
Raúl Santos Ortiz (CUENCA)
Concepción Ortiz Escribano (CUENCA)
Cristian Sanz Torre (BARCELONA)
Miguel A. Blázquez Aranda (TARRAGONA)
Xin Yang (MADRID)
Javier Núñez Cara (ALMERIA)
Mº Carmen Rull Escribá (VALENCIA)
Juan J. López Martínez (CÁDIZ)
Agustín Monje Barón (VIZCAYA)
Mª Carmen Agustín (MURCIA)
Marta Prat Gudayól (BARCELONA)
Carlos Mordoh Monforte (BARCELONA)
Sonia Leandro (VIZCAYA)
Aleix Miret García (BARCELONA)
Eloy Bigas Vila (BARCELONA)